
A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA
398,-Ft
576 KByte
Számítástechnikai magazin
X. évfolyam, 12. szám, 1999. december
THE NOMAD SOUL
SEPTERRA CORE
RALLY CHAMPIONSHIP
SPIRIT OF SPEED
NOCTURNE
PHARAOH
FIFA 2000
REVENANT
USAF
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

Mario Kart 64

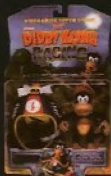
3999,- FT/DB


Bowser | Yoshi


Mario


Banjo


Wiz Pig


Diddy Kong

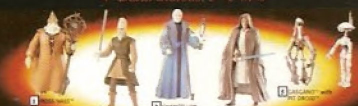
Star Wars Episode I

2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE *STAR WARS* FIGURES


1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi


1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO


1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid

Resident Evil 2

3999,- FT/DB


Zombie & Claire Redfield | Licker & Leon S. Kennedy


Tyrant/Mr. X | Williem G-4 & Williem G-3

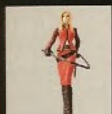

William Birkin & Sherry | Ada Wong & Ivy


Hunk & Zombie

Final Fantasy VIII Action Figures

3999,- FT/DB


Squall


Quistis Trepe


Rinoa Heartilly


Seifer Almasy


Laguna Loire


Irvine Kinneas


Zell Dincht



Collectable Boxed Set 1



Collectable Boxed Set 2

Spawn

3999,- FT/DB


Curse of The Spawn 2


Zeus


Hatchet


Jessica Priest & Mr. Obersmith

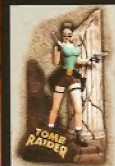

Medusa


Raenius

Tomb Raider

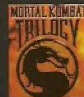

Lara & Tiger 3999,-

Lara & Motorbike 3999,-

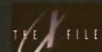

Jungle Outfit 5999,-


Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...



1999,- FT/DB



3999,- FT/DB



4999,- FT/DB

VIRUS 2999,- FT/DB



2999,- FT/DB

DINOSZAURUSZOK



2999,- FT/DB


WILD WILD WEST 3999,- FT/DB

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 12. SZÁM, 1999. DECEMBER

12 Lara utolsó felfede[z…]

Na hiszen! Télapó most is menetrendszerűen meghozta a soron következő Tomb Raidert, de Eidosék már nem is sorszámmal jelölik Lara anyó legújabb kalandját, hanem alcíme-ket adnak neki. A lassan már eladó sorból is kiöregedő lányka egyébként ismét remek formában van. Az biztos, hogy még mindig ő a királynő. Meg az is, hogy az alcímmel ellentétben nem ez lesz az utolsó dobása.



16

Na ja. [...]
várhat[...]
konzo[...]
készül[...]
fanyal[...]
egyike[...]



20 Co[...]

... mert mióta [...]
szokott hozzá [...]
Rally Champio[...]
vele: a rally s[...]

32 Légifölény

Nemes egyszerűséggel így lehet leírni az USAF-ot. A világ legerősebb légierejének számítógépes szimulálásával a Jane's uralja az égboltot. Legalábbis pillanatnyilag.







...ék a Maya haja...

...jobb haverjáé pedig piros. De mi mást is ...az ember egy techno-RPG szereplőitől, ami a ...akció RPG-k nemes hagyományai alapján ...A Septerra Core-ért lehet rajongani vagy lehet ...i rajta (inkább az előbbi) – de az biztos, hogy ...valaha volt leghosszabb játékoknak.

...int megüti a guta

...ék lett belőle a Code Mastersnél, nem igen ...hoz, hogy egyáltalán a nyomába érjenek. A ...hip viszont valami pofátlanabb dolgot művelt ...ulátorok között most ő robog az élen!



HÍREK 4

OMIKRON: THE NOMAD SOUL 8

TOMB RAIDER 4 12

ACM 1918 15

SEPTERRA CORE 16

NOCTURNE 18

RALLY CHAMPIONSHIP 20

SPIRIT OF SPEED 1937 22

HOMM 3 ARMAGEDDON'S BLADE . . 24

SHADOW COMPANY 26

REVENANT 28

ARMORED FIST 3 30

USAF 32

PHARAOH 34

FOOTBALL MANAGER 2000 36

FIFA 2000 38

CINKELT LAPOK 40

CSEVEGŐ 42

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kbyte@576.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft)
1389 Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Hogy őszinte legyek, igen utálok karácsony környékén azzal foglalkozni, hogy mi kerüljön legújabb számunkba. A kérdés ilyenkor ugyanis nem is elsősorban ez: a dolog sokkal inkább aról szól, hogy minek kell kimaradnia. Mert természetesen most is tele vagyunk, mint a déli busz. A számítógépes játékpiac nyilván idén is megdönt majd minden eddigi rekordot, úgy a megjelent játékok számában, mint az üzletben megforduló pénzben, de nem is ez a fontos. A lényeg az, hogy mi, játékosok igencsak jól járunk, amikor ekkora választékból szemezgethetünk. Arról már nem is beszélve, hogy a menetrendszerű pontossággal érkező új Tomb Raider már messze nem dominál úgy a többiek felett, mint tette azt egykoron (pedig talán ez lett idáig a legjobb), amikor olyan játékokkal kell versenybe szállnia, mint a Nomad Soul, a Nocturne vagy a Shadow Company. Szóval jó ilyenkor játékosnak lenni. Meg tulajdonképpen főszerkesztőnek is – már ha egy telefonkönyv méreteiben gondolkozhat az ember. Azonkívül meg BÚÉK mindenkinek.

GoKbox

APRÓSÁG

■ Az Electronic Arts és a SquareSoft bejelentette, hogy a Final Fantasy VIII PC-s verziójának hivatalos megjelenési időpontja: 2000. január 25. Lesz nagy vidámság!
■ Miközben az új Tomb Raider nevétől hangos a játékpiac, és a Lara-biznisz megkezdte eddigi saját rekordjainak megdöntögetését, némi gondok is vannak a Core Design háza táján. A rendőrség ugyanis őrizetbe vette Ken Lockleyt, aki korábban a Fightin Force és a Tomb Raider készítésében működött közre. Mr. Lockley szexuálisan zaklatott egy kilencéves kislányt, míg egy álruhás rendőr fülön nem csípte. Ez után nyilván már mindenki más szemekkel néz a Last Revelation gyakorló pályájára – bár az is lehet, hogy csak szereti a gyerekeket a pedofil disznaja...! A dolog esetleg új ötletekkel gazdagíthatja a Ms. Crofthoz kapcsolódó ipart. Amíg Lara Cukrosbácsirlasztó Pisztolya az üzletekbe kerül, hozzáférhető egy új pálya, amelyet a Core Design a londoni The Times online-részlegének a felkérésére készített: ebben a lánykát a The Times főszerkesztője egy különleges küldetéssel bízza meg, melynek során be fogja járni a patinás újság épületét. Ha jók lesztek, mi is csináltatunk egy 576-pályát a Core-ral.
■ Amellett, hogy leszerződött a Civ3-ra a Hasbroval, Sid Meier saját cégének dolgait sem hanyagolja. Következő nagy dobását december 17-én fogja bejelenteni a Firaxis honlapján.
■ Az Electronic Arts az USAF-hoz egy különleges kiegészítőt ad ki, amelyben a játékos a Thunderdbirds nevű F-16-os légi akrobata csoport kötelékében repkedhet bemutatót – otthonról, a kényelmes karosszékből.

REPUBLIC THE REVOLUTION



Szó se róla, igencsak nagy fába vágta a fejszéjét az Elixir névre hallgató fejlesztőcsapat, amikor azt találták ki, hogy készülő stratégiai játékukban egy egész ország életét fogják lemodellezni. Ilyen próbálkozások persze már sokszor történtek (és többen sikerrel meg is valósultak), de olyan marhaságot még senki nem vett a fejébe, hogy egyszerre több mint egymillió (!), önálló egyéniséggel rendelkező polgárt fog a játékosra bízni, akik menet közben élik egyéni kis életüket: iskolába mennek, vagy éppen a gyereket viszik oda, szabadságot vesznek ki vagy túlóráznak. Ilyen ötlet csakis olyan embernek juthatott eszébe, aki kezdő szárnypróbálgatásait a Bullfrognál, egy bizonyos Peter Molyneux nevű úriember keze alatt tette meg, sőt, még a Black&White kezdeti lépéseinél is együtt dolgozott a Mesterrel. Most viszont feltett szándéka a fejére nőni.

A Revolution tehát egy stratégiai játék, amely a képzeletbeli Novistrana országban játszódik. A feladat célja, hogy valamilyen úton-módon az ország elnökévé váljunk. Mivel az ország állami berendezkedése nem kommunizmus (pontosabban MÉG nem), ez annyira nem egyszerű feladat, mivel nem egyedül szállunk küzdelembe az elnöki címért: akár 15 (gépi vagy multiplayer) konkurens is ugyanezt a célt forgatja a fejében. A "foglalkozását" tekintve öt jellegzetes karrier jelenik meg: ellentmondást nem tűrő tábornok, fanatikus vallási vezető, gátlástalan üzletember, gengszter vagy ami aztán mindennél rosszabb – hivatásos politikus.



A feladat először az, hogy hogy kísérők verbuválásával egy teamet szervezzünk magunk köré (ők majd a maguk módján és szintjén önállóan is segítenek a nagy cél eléréséhez vezető úton), aztán különféle politikai ármánykodásokba kezdjünk. Itt aztán meglehetősen széles lesz az eszköztár a lázadások szításától a sportversenyek rendezéséig, a kínvallatástól a népszerű klubok meccseinek megbundázásáig. Nyilván sohasem lesz elnök olyan jelentkezőből, aki Novistrana legnépszerűbb klubcsapatának társadalmi elnökeként a kiesés szélére juttatja a csapatot – bár nem tudom, hogy ez miért jutott most eszembe... Rendkívül fontos szerepet játszik majd, hogy hogyan befolyásoljuk a közvéleményt, azaz hogyan tudjuk ellenőrzésünk alá vonni a médiát – gyakorlatilag szerencsénk lesz mindazon szennyhez, ami mostanában belengi a politikát.

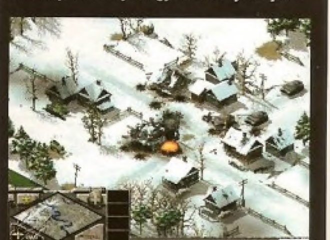
Az ország mintegy 2000 négyzetkilométernyi felületét kisebb-nagyobb városok borítják, és az elképzelés szerint akár szemmagasságáig is rá lehet nagyítani az ország bármely pontjára. Minden egyes épületet poligonok millióiból akarnak modellezni, amelyeket eztán valós időben generált fényeffektek világítanak meg, uzgyanúgy, mint ahogy az egyes polgárok különböző reakcióit is valós időben generálja az engine. Ha ez megvalósul, akkor az gyakorlatilag tényleg végtelen számú különböző játékmenetet ígér. Mindehhez ígérnek egy egyszerű, ikonvezérelt kezelőfelületet, meg olyan rendszerkövetelményt, ami most horribilisnak tűnik, de a játék megjelenésének idején középkategóriává avul. A megjelenés ugyanis egy kicsit még odébb van: jövő évé végéig kell várni, hogy az Eidos piacra dobja.

SUDDEN STRIKE

A nevével tökéletes összhangban, derült égből villámcsapásként érkezik a Sudden Strike, ami ahhoz képest, hogy első ránézésre "csak" egy hagyományos, izometrikus perspektívájú RTS, biztos nem fakul a tucatjátékok közé. Alapvetően a játék témája és helyszínei talán nem hatnak az újdonság erejével (a II. viágháború jelesebb harcterei, úgymint Sztálingrád vagy Normandia), de ezek ezidáig a körökre osztott stratégiák felségterületének számítottak. Egyedül a Close Combat-sorozat helyezte ide működése színhelyét – annak néhány jellegzetes viszont a sírba kergette a C&C-mániákusokat. A Sudden Strike-nál az volt az alapelgondolás, hogy egyesítik a két játék kiemelkedő tulajdonságait: a C&C-



klubot idézi a pergő akció és a penge látvány, míg a CC-ot a stratégiai gondolkodás – már csak azért is, mert a pályák (amelyekből 25 várható) sokkalta nagyobbak, mint a rokonságnál. A játékban több mint 40 féle csapattípus lesz, amelyek között akadnak légi egységek is (a légierőt bármikor segítségül hívhatjuk a szemben álló ellenség megpuhítására), de a nagyobb szerep a földi csapatoknak jut. Egyaránt irányíthatjuk a



háborúban részt vevő nagyhatalmak mindegyikét is, az ős kis sajátos arzenáljával Mint a képekből is látszik, igen kellemesnek ígérkezik a látvány (valós idejű fényeffektek, interaktív környezet, stb.), továbbá a 16 személyes multiplayer lehetőség. A játék márciusban kerül a boltokba.

KISS PSYCHO CIRCUS

I was made for loving you baby – óbégatta '76-ban a Kiss együttes (manapság meg a Scooter), amely még a mai napig is létezik, bár néha feloszlottak pár évre. A Psycho Circus a nemrég megjelent utolsó albumuk címe, egyben az album népszerűsítéséhez kapcsolódó biznisz gyűjtőneve. Merthogy van ilyenből akciófiguráktól kezdve a képregénysorozatig minden, és nemsokára számítógépes játék is. A Nightmare Childban a játékos feladata, hogy egy démoni gyermek által a világra szabadított gondokat megszüntesse. Ehhez egy Elder nevű szuperlény négy különböző részét kell a megfelelően irányítani, amelyek a négy alapvető elem (tűz, víz, föld, levegő) mesterei, és mellesleg az együttes tagjai személyesítik meg őket. Aki ebből egy RPG-t próbálna kihámozni, az téved: a Psycho Circus egy lövöldözős akciójáték lesz, amelyet ugyanaz a LithTech engine hajt meg, mint amit a Monolith Blood2 és Shogo című játékaiból megismertünk meg. Pontos megjelenési dátuma nincsen, a jövő év második felére várható.



NFS MOTOR CITY

Az a bizonyos három betűcske (NFS) ott a címben nyilván megdobogtatta minden játékos szívét, aki egy cseppet is érdeklődik az autóversenyek iránt. Hát igen: új állomásához érkezik hamarosan a Need for Speed-sorozat, bár a rajongói kicsit meg fognak döbbenni, hogy ez az állomás nem éppen azon az útvonalon fekszik, amelyen eddig jártak. A Motor Cityben ugyanis nem hipermodern sportkocsikba helyezzük virtuális altestünket, amelyek a valóságban csak a felső tízezer számára elérhetők – sőt, épp ellenkezőleg! Még távolról sem emlékeztetnek egy csillogó-villogó Lamborghini Diablora azok a gépek, amelyekkel itt-ott összefutunk, pedig akadt közöttük egy-két patinás név. A játékban több mint 40, a hetvenes évek előtt készült amerikai típus szerepel, köztük például az '57-es Chevrolet Bel Air sportkupé és a '63-as Corvette Stingray. Ezek az autók azonban borzalmas állapotban vannak, szinte minden alkatrészük javításra és cserére szorul. Tulajdonosaik viszont élnek-halnak értük: egész életük az autóik bütykölésével telik, amit



csak néha szakítanak meg azzal, hogy kinézzenek a város szélén levő (természetesen autós) étterembe, és pénzdíjas közúti versenyeket rendezzenek egymás között. Tipikus amerikai életforma, pont ezt csinálták Travoltáék a Pomádéban. Az így nyert pénzt aztán vissza lehet forgatni az autóba, amelyen a fényezéstől kezdve a legutolsó alkatrészig gyakorlatilag mindent kicserélhetünk. Szóval a Motor City egyfajta "autós szerepjáték" lesz, ami az idétlen megnevezés ellenére sem különösebben új ötlet: először a legendás C64-es Street Rodban találkoztunk hasonlóval. Márpedig ha azt a stílust párosítják a NFS-ekben megszokott kiváló minőséggel, akkor valami egészen különleges muri vár ránk. Várható megjelenés a jövő év tavaszán.

Ja, míg el nem felejtem: ha valakinek esetleg nem lenne elég ennyi a NFS-mániából, annak megnyugtatására közöljük, hogy a Motor Cityt nemsokára követi a Porschék történetét feldolgozó új darab a Porsche Evaluation is, ami már visszatér a jól megszokott NFS-kerékvágásba.



ICEWIND DALE

Talán a "burjánzás" lenne a legjobb szó arra a ténykedésre, amit mostanában a Diablo nyomdokain készülő RPG-k művelnek. Amit magam részéről csak nagyon helyeselni tudok, mert némelyikük nem bőven csillogtat egyéni erényeket is. Az össznépi burjánzásban élen jár a Black Isle Studios, akik most már komolyan berendezkedtek arra, hogy sorozatban gyártsák BioWare Infinity enginejére épülő kis játékokat.



Hogy a cucc mit tud, azt már láttuk a Baldur's Gate-ben és a Planescape Tormentben (pontosabban az utóbbiban csak a következő 576-ban fogjuk látni) – ha csak ugyanolyan jó lesz bármely "klón", akkor már komoly okunk nem is lehet a panaszra. A "klón" persze itt csak képletes értelemben értendő, hiszen az egyes játékok alkotói azért rendesen teret engednek saját(os) elképzeléseiknek is.

A Black Isle következő ilyen jellegű megmozdulása az Icewind Dale lesz. Nyilván meglepő információ, de a játék egy Icewind Dale című fantasy regénytrilógián alapul, amelynek helyszíne Icewind Dale...

A játék a Baldur's Gate-hez hasonlóan az AD&D2 szabálykönyvön alapul, de azért lesznek a BG-hez képest némi eltérések is. A parti összesen hat főből állhat, amely már a játék elején feláll (összeválogatunk egy csapatot vagy az előre definiáltak egyikét választjuk), de menet közben is akadnak majd olyan NPC-k, akik egy időre csatlakoznak a brigádhoz. Kellemesen feltápolt BG-partival rendelkezők námi szomorúsággal veszik majd tudomásul, hogy az ID-be sajnos nem importálni őket. A játékban tíz nagyobb területet lehet felfedezni, bár a szerzők saját bevallásuk szerint nem is igazán a nagyobb külső terepre koncentráltak, sokkal inkább a hagyományos dungeon-bejárósdit szándékoztak erőltetni. Dungeon szintekből például nem kevesebb mint 50 darabot terveznek. Egyelőre ennyit bemelegítésnek – a Black Isle utóbbi megmozdulásait elnézve biztosak lehettek benne, hogy nemsokára visszatérünk rá egy kósza ismertető erejéig, mert a játékot az Interplay már jövő év tavaszán piacra akarja dobni.



NOBLE ARMADA

Szép idők járnak manapság az űrhajó szimulátorok kedvelőire is, amelyek hamarosan tovább szépülnek, ugyanis a Ripcord jóvoltából a Halványuló Napok tájékán hamarosan újabb Nemes űrbéli Armada hömpölyög elő a nagy semmiből. Egész pontosan négy, lévén a Noble Armadában ennyi faj fogja a szokásos hiriget előadni. Az armadák összecsapásait real-time 3D-ben irányíthatjuk (valami hasonló módszerrel, mint amilyet nemrég a Homeworldben láthattunk), de a dominanciáért folyó harc egyéb aspektusokkal is bővül, nevezetesen a diplomáciával és a kereskedelemmel. Az előbbiben macchiavelliánus manőverekkel ugrasszuk egymásnak konkurenseiket, az utóbbiban pedig a megteremtjük anyagi bázisunkat. Utóbbira már csak azért is szükség lesz,



mert a játékos nemcsak népe, hanem személyes boldogulása ügyében is ténykedik. Akárcsak a különféle hajókat, menet közben a karaktert is úgy fel lehet díszíteni mindenféle cuccal, mint holmi karácsonyfát. A várható megjelenés 2000 első negyedéve.

APRÓSÁG

■ Vannak azért a Tomb Raider mellett egyéb világmárkának számító nevek is. Itt van például bizonyos Quake (talán páran ismeritek is), aminek harmadik részéből az első három nap alatt több mint 50.000 talált gazdára. Az Activision várakozása szerint most már gyakorlatilag biztos, hogy jóval túlszárnyalja az előző rész teljes árú eladási adatait (550e és 610e).

■ A Microsoft büszkén bejelentette, hogy a kis játékzónája túl van a tízmilliomodik regisztrált felhasználón. A gyenge látogatottságot talán majd enyhén növeli a jövőre megjelenő Allegiance című űrhajó szimulátoruk, amelyet már eleve Internetes játékra fejlesztettek.

■ Ugyan az Outcast óta semmi égrengetőt nem művelt a játékpiacon, az Infogrames szép csendben folytatja a terjeszkedését. Legutóbbi üzleti manőverük eredményeképpen a GT Interactive többségi tulajdonosává váltak, ami azért nem tartozik a kis falatok közé.

■ Márciusban új kiegészítő jelenik meg a Total Annihilationhöz The Iron Plague címmel, amely 25 új egyéni és multiplayer küldetés mellett tartalmazni fogja az eddig megjelent összes update-et is.

■ Chris Taylor, a Total Annihilation producere időközben elhagyta a Cavedogot, és Gas Powered Games nevű saját cégével egy Dungeon Siege nevű, reményteljes RPG/RTS kombinációt fejleszt. A játékot egyébként a Microsoft fogja kiadni jövő év végén.

■ A Reuters hírügynökség elemzői szerint az online-játék 2004-re kb. 5 milliárd dollárnyi pénzt hoz majd a konyhára. Szóval írjatok gyorsan online-játékot vagy kezdjetek szervereket beüzemelni.

APRÓSÁG

■ A Hasbro már előzetesen megkötött szerződéseinek értelmében jövőre több NASCAR-versenyen alapuló játékot fog megjelentetni különféle platformokon (többek között PC-n is), amihez novemberben nem kevesebb, mint 29 NASCAR-pilótát szerződtetett le.
■ Ugyan hivatalosan még nem jelentették be, de újabb kiegészítő készül a Half Life-hoz, amit holmi titokzatos véletlen folytán ugyanaz a csapat készít, mint aki a Wages of Sint gyártotta az Activisionnek.
■ Lassan talán a boltokba kerül a Jon Romero Quake-verőnek kikiáltott játéka, a Daikatana is. Igen sajátos üzletpolitikaként az Eidos karácsony UTÁN, de még az idén akarja megjelentetni a játékot.
■ Újra jönnek a mechek! A Multiplayer BattleTech: 3025 című kizárólag internetes játékot jelenleg több mint 10.000 (!) bétateszter nyúzza, és várhatóan a jövő év végén lehet megkezdeni vele a nyomulást.
■ További részletek kerültek nyilvánosságra az Outcast készülő második részéről miszerint a legtöbb szereplő (köztük a főhős) is ugyanaz lesz, mint az első részben, akiket legalább 4.000 poligonnal akarnak megjeleníteni, továbbá elhagyják a voxeles grafikát, és a legújabb generációba tartozó 3D-kártyák teljesítményére alapozzák a játékot.
■ Az EverQuest révén már jól ismert Verant és a LucasArts tárgyalásokat folytatnak, mely szerint egy kizárólag Interneten játszható játékot fejlesztenek a Star Wars: Episode One alapján.
■ Decemberben már kapható lesz a boltokban a Southpeak INteractive Wild Wild West című kalandjátéka, amelyet a hasoncímű film alapján készítettek. (Itthon Vadiúj Vadnyugat címen nyomták a mozik.)

POOL OF RADIANCE



A Pool of Radiance név manapság a megszállott szerepjátékosokon kívül maximum csak a 25-30 év körül járó korosztálynak mondhat valamit: a játék legalább olyan legendás RPG-nek számított C-64-en, mint mondjuk a Bard's Tale. A Forgotten Realmsen alapuló játékot azonban most megint előásták a múltból, és a Ruins of Myth Drannor alcímet viselő játékban egy romos elf város titkát kell kideríteni a játékosnak. Hát a kivitelezés ugyancsak megváltozott az egykor klasszikusnak számító SSI-stílushoz képest! A játék ugyanolyan izometrikus ál-3D-ben tündököl, mint mondjuk az előző oldalon bemutatott Icewind Dale. Ínyenceknek nyilván nagy örömére szolgál, hogy ez már az AD&D új, 3. szabálykönyvét fogja használni. A karakterek 16. szintig juthatnak és az akció-RPG-ből ismerős csatákban 8-as szintű varázslatokat durrogtathatnak egymásra. Varázslatokból több mint 100 várható. Játék közben külön szerepet kap az interaktív terep: ajtókat torlaszolhatunk el, csata közben felugrálhatunk az asztalokra, stb. A parti szóló játéknál összesen hat főből állhat, amiből négyet a játékos generál, kettő pedig NPC-ként csatlakozik a társulathoz. Emellett lehetőség lesz többjátékos kooperatív játékra is, amikor a karakterek tetszőleges arányban megoszthatók a játékosok között. A szerzők a látvány kapcsán a szokásos csodákat ígérik, bár arról nincs konkrétum, hogy mit tud az engine. Az viszont sokat elárul, hogy minimális konfigurációként egy 12MB-os Voodoo2 osztályú videókártya van megjelölve. Bár lehet, hogy a játék megjelenésére ez már régen elavultnak fog számítani, a Ruins of Myth Drannort ugyanis legkorábban a jövő év végén fogja a Mindscape megjelentetni.





CROC 2

Vári Zolit leszámítva inkább a fiatalabb nemzedék játéka volt a Croc, ami először a konzolokon, majd PC-n is világhódító útjára indult. Talán ez volt az első teljes egészében 3D-s mászkálós ügyességi játék, ami cuki is, amellett meg játszható is. Mivel a sikerjátékok általában folyatatást követelnek maguk után, így hiába is lett szép kerek vége az előző résznek azzal, hogy elintéztük a fő gonoszt, a főgonoszok rettentő rossz szokása szerint valamilyen úton-módon mégis visszatért, hogy terrorizálja a kis szőrmók lényeket, azaz a Gobbokat. Croc, a bátor krokodil természetesen ezúttal is felkerekedik, hogy ellássa a gonosz Dante báró baját és pontot tegyen az ügy végére. De azért más is változott, nem csak a történet, hiszen most már nem kell kötelezően sorba haladni a pályákon, hanem választhatunk sorrendet mi is. Néha még járműveket is igénybe lehet venni, mint például egy siklóernyőt, egy bányaautót, vagy egy dodzsemet. Croc új mozgásokra is képes lesz: tárgyakat tud majd cipelni, és szükség esetén szaltózni is tud. Az irányítás az előző résztől eltérően sokkal inkább játékos barát lett – tehát ha az enyhán bárgyú történetet nem vesszük, akkor remek kis akciójátéknak nézünk elébe. A Croc 2-t az Electronic Arts a jövő év első negyedére ígéri.





EARTH 2150

Az agyongyötört bolygó nyersanyagforrásai jobbára kimerültek, a fennmaradók feletti ellenőrzés miatt egymás torkának ugranak az Egyesült Civilizált Államok és az Eurázsiai Dinasztia erői... Ebből az egy mondatból már az is tudhatja, hogy valami gyanús C&C-klónról lehet szó, aki nem játszott volna az elöddel, az Earth 2140-nel, ami egész kellemes kis RTS volt a maga idején, ha nem is rendelkezett különösebben kirívó erényekkel. Úgy látszik, ennyi már elég a sikerhez, mert hamarosan itt a folytatás, amelyben a játék a 2. részek jó szokása szerint kibővült: egy kicsit áttupírozott grafikai engine, változó időjárási körülmények, lerombolható 3D terep, szabadon variálható egységek, és nem utolsósorban: 90 küldetés várja a harcolni vágyókat. A Topware játéka már a jövő év elején megjelenik, itthon magyar kézikönyvvel.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
11TH HOUR	4999.-
2 GOOD 2 BE TRUE	6999.-
3 KOPONYA	9999.-
3D ASTRO BLASTER	1999.-
3D CUBE HOPPER	1999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999.-
3D DREAMHOUSE DESIGNER	1999.-
3D FROG MAN	1999.-
3D MAZE MAN	1999.-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	4999.-
7TH GUEST /H	4999.-
A BUGS LIFE	11999.-
ABOMINATION	9999.-
ACM	9999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	11999.-
ACTUA TENNIS 3	11999.-
AGE OF EMPIRES II	14999.-
AHX 1	11999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN VS PREDATOR	11999.-
ALPHA CENTAURY	11999.-
ANDRETTI RACING	11999.-
ARCADE POOL II	4999.-
ARMAGEDDON COLLECTION	9999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MAN	7999.-
ARMY MEN 2	11999.-
ART OF WAR II	9999.-
ASCENDANCY	4999.-
B HUNTER	11999.-
BALDURS GATE DATA	6999.-
BALLS OF STEEL	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BIG GAME HUNTER	7999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLAZE & BLADE	9999.-
BLOOD II - THE CHOSEN	4999.-
BRAVEHEART	9999.-
BREAKNECK	11999.-
BREAKTHRU	3999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUGS BUNY LOST IN TIME	9999.-
BURN RUBBER	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	3999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	2999.-
CANNON FODDER 2 /H	3999.-
CAPITALISM PLUS	3999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR & DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON	4999.-
CARMAGEDDON 2	2999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	9999.-
CHESSMASTER 7000	HIVJ
CITY OF LOST CHILDREN	4999.-
CIVILIZATION CALL TO POWER	11999.-
CIVILIZATRION II TEST OF TIME	11999.-
CLOSE COMBAT III	14999.-
COLD SHADOW	4999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COSMOPOLITAN	11999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CUTTHROATS	11999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKER	6999.-
DARKSTONE	10999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DEADLINE	2999.-
DEATHKARZ	11999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESTRUCTION DERBY	4999.-
DID VIRTAUL WORLDS	4999.-
DIG	4999.-
DISCWORLD NOIR	11999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	9999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	11999.-
DO 3D	24999.-
DRAKAN	11999.-
DREAMWEB	2999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	4999.-
EA TOP TEN PACK 2	4999.-
ECSTATICA	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EGYPT 1156	9999.-
ERASER	11999.-
EUROPEAN AIR WAR	11999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXPENDABLE	11999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-
FA 18 HORNET	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	9999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	9999.-
FIFA 98	4999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999.-
FIGHTING FORCE	7999.-
FIGHTING STEEL	11999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLIGHT UNLIMITED III	10999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	11999.-
FORMULA KARTS	2999.-
FRENCH OPEN	3999.-
GALACTIC INVASION	1999.-
GALACTIC PATROL	1999.-
GALAXY OF 3D TETRIMANIA	1999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	1999.-
GALAXY OF GAMES 1 & 2	1999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	1999.-
GALAXY OF MAHJONGG	1999.-
GAME RAGE	4999.-
GANGSTERS	9999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLORIANA	2999.-
GOLD GAMES 3	11999.-
GORKY 17	9999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX 2 / MICROPROSE	4999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-
GRAND THEFT AUTO 2	10999.-
GRAND TOURING	6999.-
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	2999.-
GULF WAR	11999.-
GUTS & GARTERS	9999.-
HALF LIFE OPOSING FORCE	HIVJ
HARDWAR	11999.-
HEART OF DARKNESS	4999.-
HEAVY GEAR 2	9999.-
HELICOPS	7999.-
HELLCOPTER	11999.-
HELLFIRE ZONE	5999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	11999.-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III	11999.-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III DATA	HIVJ
HEXEN II	4999.-
HEXPLORE	11999.-
HIDDEN & DANGEROUS	11999.-
HIDDEN & DANGEROUS DATA	HIVJ
HOME WORLD	11999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
IM1A2 ABRAMS	11999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INDIANA JONES & INFERNAL MACHINE	11999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	10999.-
JACK ORLANDO	1999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	5999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LION KING II	11999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LORDS OF MAGIC	11999.-
LOST EDEN	4999.-
LUCASARTS ARCHIVES VOL.3	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-
LULA DOUBLE PACK	9999.-
M1 TANK PLATOON 2	4999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	4999.-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-
MEGA3PACK	11999.-
MEGAPAK 6	4999.-
MEGAPAK 8	6999.-
MEGAPAK 9	7999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIG ALLEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONSTER TRUCKS	4999.-
MORTAL KOMBAT 4	9999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR RACING 1999	11999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NEED FOR SPEED III	9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11999.-
NEVERHOOD	9999.-
NHL 2000	10999.-
NHL 97	4999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NOMAD SOUL	9999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-
ODDWORLD ABE'S EXODUS	11999.-
ODDWORLD ABES ODDYSSEY	4999.-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PATRIOT	4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PHARAOH	11999.-
PIZZA TYCOON	4999.-
PLANE CRAZY	4999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT 2	9999.-
PONG	4999.-
POPULOUS THE BEGINNING	7999.-
POSTAL	4999.-
POWERBOAT RACING	9999.-
PRECISION RACING	12999.-
PREMIER MANAGER 98	5999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRINCE OF PERSIA 3D	11999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
QAD	9999.-
QUAKE	4999.-
QUAKE RESURRECTION PACK	5999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY 2	2999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-
RAGE OF MAGES	6999.-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	11999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN DESIGNER	3999.-
RED BARON II	7999.-
RED JACK	11999.-
REDGUARD	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	4999.-
RENT A HERO	9999.-
RESIDENT EVIL 2	11999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-
RETURN TO KRONDOR	11999.-
REVENANT	HIVJ
ROBORUMBLE	6999.-
ROLLING STONES VODOO LONGUE	7999.-
SABRE ACE	4999.-
SCARAB	2999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-
SEPTERA CORE	9999.-
SETTLERS III QUEST OF AMAZONS	7999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-
SHERLOCK HOLMES	4999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	3499.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIM CITY 2000 SE	3999.-
SIM CITY 3000	11999.-
SIMON SORCERER PINBALL	4999.-
SKULL CAPS	10999.-
SMALL SOLDIERS	4999.-
SMALL SOLDIERS	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUL REAVER	11999.-
SOUTH PARK	9999.-
SPEC OPS	11999.-
SPEC OPS 2	HIVJ
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-
SPIROU	9999.-
SPORTS CAR GT	11999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	4999.-
STAR TREK STAR FLEET COMMAND	9999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS EP. I RACER	11999.-
STAR WARS INSIDER GUIDE	11999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	4999.-
STARLORD	3999.-
STARSHOT	7999.-
STEEL PANTHERS III	11999.-
STRATEGO	4999.-
STREET WARS	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-
SWAT 3	HIVJ
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYSTEM SHOCK II	11999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-
TEST DRIVE 5	7999.-
THE BIGGEST GAMES	9999.-
THE CIVIL WAR	4999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-
THE SETTLERS	2999.-
THEME HOSPITAL	4999.-
THEME PARK	3999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIBERIAN SUN	9999.-
TIGERSHARK	11999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA	6999.-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	4999.-
TOMB RAIDER II + GOLDEN MASK	5999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP GUN	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-
TOUCHE	9999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TRESSPASSER	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GP MASTER	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
M1 TANK PLATOON	1999.-
MILLEMIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-

UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
ULTIMATE WARPACK	11999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
UNREAL TOUNAMENT	HIVJ
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN CHAOS	HIVJ
URBAN RUNNER	4999.-
V RALLY	9999.-
VÉSZHELYZET	2999.-
VIPER RACING	11999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
WAR BREEDS	9999.-
WARCRAFT II DELUXE EDITION	9999.-
WARGASM	11999.-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999.-
WARHAMMER DOUBLE PACK	9999.-
WARWIND II	4999.-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
X COM APOCALYPSE	4999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING ALLIANCE	11999.-
X WING COLLECTORS	11999.-
X WING VS TIE FIGHTER + DATA	9999.-
XENOCRACY	11999.-
ZORK	4999.-

SOLDOUT PROGRAMOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
APACHE LONGBOW	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMP ANAGER/F16/JW SNOOKER	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CHASM THE RIFT	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
DUNE	1999.-
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT	1999.-
GOAL	1999.-
GTA	2999.-
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
IRON ASSAULT	1999.-
JIMMY WHITENOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMPTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
OUTLAW RACER	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON	1999.-
SCREAMER	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
TERRACIDE	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS	1999.-
WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	3999.-
ZOOL 2	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GRAND PRIX MANAGER	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
MASTERS OF ORION	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
GODS	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
XENON II	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
LORDS OF THE REALMS	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

OMIKRON THE NOMAD SOUL

MÁR CSAK HALNI JÁR BEL



Ha valaki elmélyülten szokta olvasgatni előzeteseinket, akkor talán már nem hangzik ismeretlenül neki az Omikron: The Nomad Soul neve. Az először csak szimpla Omikron, aztán Omikron: The Nomad Soul, végül csak The Nomad Soul néven szereplő játék ugyanis nem utolsó szórakozást ígér az újdonságokra éhes játékosnak. Az Eidos új játéka PC-n óhajt meghonosítani egy ún. "műfajt", ami ezidáig csak konzolokon (ott is jobbára PlayStationön) volt honos – ott is csak igen ritkán. Szegény tesztíró igen nagy problémával néz szembe, amikor megpróbálja valamilyen kategóriába sorolni a játékot: PC-n ugyanis még ilyen nem nagyon volt (talán az egy Outcastet leszámítva), a PlayStationös példák (Metar Gear Solid, Dino Crisis, Parasite Eve és társai) pedig nyilván nem sokat jelentenek egy PC-felhasználó számára. Hirtelen nem is tudja az ember, hogy honnan fogjon neki a bemutatásának – mindegy én elkezdem valahonnan, aztán majd csak kilyukadunk valahova...



Meleg fogadtatás Kyle otthonában. A szomszéd hálószobában aztán tovább lehet melegíteni. Bár csak egy alkalomma – ez egy kalandjáték

A TÖRTÉNET

Asszem, rossz helyen kezdtem. Történet ugyanis nincs, pontosabban majd menet közben alakul ki. A játék indítása után egy Kayl nevű arc kér segítséget tőlünk, aki egy velünk párhuzamos dimenzióban éldegél, ahol nyomozó ügynökként ténykedik. Utolsó ügye során roppant sajnálatos módon elhalálozott, ez viszont nem gátolja meg abban, hogy a segítségünket kérje küldetése teljesítésében. Mindössze annyi a vágya, hogy szálljuk meg a testét, és abban járjunk a végére egy bonyolult ügynek, mentsük meg a világot, találjuk fel a kör négyszögesítését – meg minden hasonlót, ami egy kalandjátékban csak feladat lehet. Miután elfogadtuk a grandiózus ajánlatot, egy portálon átugorva máris Kayl világában találjuk magunkat, amiről igen sok izgalmas dolog derül ki. Majd egyszer. A kalandjátékok szerzői a játékok kézikönyveiben rendszerint hosszasan fejtegetik a maguk kitalálta kis univerzumot – na, itt erről szó sincs, ugyanis olyan apróságokról, hogy hol vagy, ki vagy, mi vagy, mi történik és hasonlók majd menet közben szerzel tudomást – ha megéled. Hogy erre mennyi esélyed lehet, arra már szép példa, hogy a portálon átbukva azonnal egy démon fogad, aki saját állítása szerint már várt téged és egy hatalmas pofon után neki is áll, hogy elszívja a lelkedet. Ebben egy MecaGuard rendőrségi robot megjelenése zavarja meg, szóval átmenetileg kénytelen a lélekleszívó akciót elnapolni – neked meg alkalmad van megismerkedni a hellyel, ahová csöppentél. Hogy hol vagy és mi történik – ennek a megállapítása lesz az első feladatod. A szerzők úgy gondolták, hogy jobb lesz, ha te fedezed fel a dolgokat.

HOL VAGY?

Nem tudod, majd idővel kiderül. Lévén ez egy ismertető, én azért nem hagylak teljes tudatlanságban benneteket. A helyet Omikronnak hívják. Omikron egy hatalmas városi komplexum, amely öt nagyobb kerületre van osztva, és te per pillanat az Anekbah nevű városrészben landoltál. A környezetről annyit kell tudni, hogy Omikront egy Resheev nevű "delegátus" irányítja, aki rendőri erőire támaszkodva hűséges végrehajtója egy Ix nevű központi számítógép parancsainak. Ix tudja, hogy mi kell az ő alattvalóinak, és ennek alapján meg is határozza, hogy mit tegyenek (alkalmasint az újsághírekből értesülhetünk, hogy milyen nagyszerű új ötlete támadt, például csökkenti a napi engedélyezett alvásadagot) – Resheev dolga pedig az, hogy ezt végre is hajtassa. Akinek alternatív ötletei lennének, az rövidúton a Gondolkodásjavítóba kerül, ahol különféle eszközökkel meggyőzik, hogy Ixnek van igaza. A társadalmi berendezkedés tehát emlékeztet a kommunizmus diszkrét bájára, azzal az eltéréssel, hogy itt van egy második erő is, nevezetesen Astaroth. Astaroth egy démon, aki abban mesterkedik, hogy átvegye az ellenőrzést Ix (és azon keresztül Omikron) felett. Hatalmát foglyul ejtett lelkekből nyeri, de mivel az Omikronban fellelhetőek meglehetősen gyengécskék, megalkotott egy videójátékot, amelyen keresztül a mi (vagyis a TE) univerzumodból származó lelkeket csábíthat ide és ejthet fogságba – ez az a játék, amivel most éppen játszol, szóval ha eleddig nem kötöttél volna egy előnyösnek tűnő üzletet Mefisztóval, akkor roppant komoly veszélyben vagy. Az ilyen ördögi konspirációknak természetesen mindenütt megvan az ellentett pólusa is: ezen a helyen a Megvilágosodottak titokzatos szektája küzd az e- és túlvilági erők ellen. Na persze minderről kezdetben semmit sem tudunk: az első feladat tulajdonképpen csak Kayl koma elhalálozása rejtélyének kiderítése lesz – ami aztán persze idővel a világ megmentésének szükségszerűségébe torkollik.

KÖRNYEZETTANULMÁNY

A fentebb elmondottakból persze kezdetben mit sem tudsz. Miután a MecaGuard megmentett az agyelszívás kellemetlen procedúrájától, a sikátorból kikecmereghetsz a városba, itt pedig kezdetét veszi az úgymond intro2. A körülményekről ugyan az intro1-hez hasonlóan túl sokat nem tudsz meg belőle, hiszen a várost mutatja be, mindenesetre a játék filozófiájáról sokat elárul. A játéknak például nem producere van, hanem "operatőre" és "rendezője", akik körbevisznek bennünket Anekbah negyeden. (Mellesleg tök poén, hogy ezt a rész muszáj végignézni, nem lehet csak úgy elnyomni, mint holmi introt.) Tekintve az egész megvalósítást, fentebb említett két filmes kategória tökéletesen helytálló definíció. Ha beszélhetünk virtuális valóságról, akkor EZ AZ. A készítők létrehoztak egy tökéletesen élő várost, amelynek az utcáin egy cyberpunk környezethez illő tényleges valóságba csöppen a játékos. Ha az utcát nézzük, akkor a hímneműek legtöbbje mogorván siet a dolgára; a nőneműek rendszerint a legősibb női mesterséggel foglalkoznak (igen, PR-asszisztensek); és persze ott guggolnak a sarkokon a kapitalizmus elengedhetetlen alkotói is, a koldusok. A mozgó népek rendszerint szaladnak a dolguk után, és ügyet sem vetnek senkire, aki megpróbálja megszólítani őket (ez is elég életszerű effektus: gondolom, te is találkoztál már idétlen találós kérdéseket feltevő kérdezőbiztossal); az álló (vagy padon üldögélő) népekkel viszont átmenetileg szóba elegyedhetsz, és alkalmasint némi információt kaphatsz a környezetről (ki kicsoda, mihez hol lehet hozzájutni, satöbbi). Az úttesten zajlik a hétköznapi csúcsforgalom, ami alatt itt lebegő motorok és taxik (sliderek) értendők. Slidert mi is rendelhetünk bármikor: menet közben az egyes szektorokban különféle címekhez jutunk és az utcáról egy slidert rendelve gyorsan a célhoz fuvaroztathatjuk magunkat. Mint rendesen, az úttest itt is a járműveké: ha azon bóklászol, akkor a járművek megállnak, ha tudnak – ha nem, akkor elütnek. A legjobb az egészben az, hogy az egész várost (illetve annak szektorait) gyalog is bejárhatjuk és oda megyünk, ahova éppen kedvünk szottyan. Az üzletekben (szupermarket, fegyverkereskedés vagy éppen szexshop) a szokásos módon zajlik az élet: az emberek bámulják a kiállított cuccokat, az eladók pedig megpróbálják rájuk sózni őket. Ez nem vonatkozik a peepshowkra (ott csak bámulás van), valamint az éttermekre. Utóbbiakban csak eszegetnek a népek (bár mindegyik a homlokára kanalazza a levest). A lakóházak előteréből viszont csak akkor tudunk bejutni egy-egy lakásba, ha rendelkezünk hozzájuk kulccsal. Még egyszer: ha létezik virtuális valóság, akkor EZ AZ!



A Kumar komáért érkező taxi némi közlekedési dugót okoz. Az egész városban tilos előzni

MIFÉLE JÁTÉKBA CSÖPPENTÉL?

Ez megint egy roppant nehéz kérdés, a legegyszerűbb válasz: gyakorlatilag mindenfélébe. A követő kameranézetből kiindulva, illetve egyes ügyességi részeket tekintve nevezhetjük akár Tomb Raider-klónnak is. Ami nem igaz. Ha normál kaland módban vagy, akkor is bármikor átválthatsz saját szemszögű nézetbe (ami mellesleg néha jól jön a tájékozódáshoz), de a történet folyamán akadnak bőven Quake-szerű FPS-eket idéző akciórészek is. Tehát ez egy Tomb Raiderrel kombinált Quake. Ami szintén nem igaz. Jópár esetben ugyanis olyan helyzetbe csöppenünk, amikor karakterünk harcművészetekben való jártasságára lesz szükség, és az egész történet átmegy Mortal Kombat-szerű verekedős akciójátékba, full 3D-ben. Szóval ez egy Tomb Raider-szerű akciójáték, Quake- és Mortal Kombat-szerű elemekkel. Ami megint nem igaz. Az ugyanis, hogy egy-egy karakter hogyan szerepel egy összecsapásban a tulajdonságainak a függvénye: mekkora az ütőereje, a védekezése, a tűrőképessége és így tovább, amelyek az összecsapások során fejlődnek. Ez ugyebár klasszikus szerepjátékba való momentum, tehát a játék egy Quake, egy Tomb Raider, egy Mortal Kombat 3D és egy RPG. Ez a megállapítás természetesen szintén nem igaz. A Nomad Soul ugyanis egy kalandjáték, amelyben a játékosnak fel kell fedeznie az őt körülvevő univerzumot, és a menet közben felvett tárgyakat a megfelelő helyeken használva és a rejtvényeket megoldva juthat előre – EHHEZ jönnek még a fentebb említett akcióelemek. Elképesztő.

A SNEAK

A legegyszerűbb módszer a játék lehetőségeinek bemutatására, ha bekukkantunk a karunkon viselt Sneakbe, ami egyszerre több funkciót is ellát.

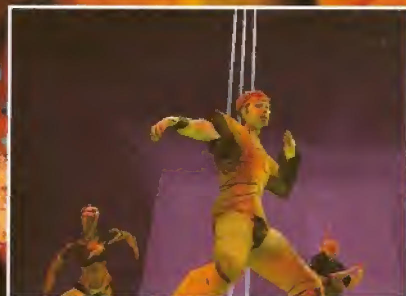
Karakterlap: Az első lapján találjuk aktuális karakterünk adatait, foglalkozását, illetve amit éppen érdemes tudni róla. Ennél valamivel érdekesebb a második lap, ahol a különféle skilljeinek jelenlegi állását szemlélhetjük – ezek függvényében szerepel majd az akciórészekben, főleg a puszta kezes harcban, ami itt Taar névre hallgat. A tulajdonságokat egy bizonyos szintig gyakorlással fejleszthetjük, később viszont már éles küzdelemre vagy különféle "energiaitalokra" van szükség a fejlesztéshez. Kayl bőrében például otthon, a kis házi szimulátor ellen küzdve vehetünk leckéket. Későbbi edzéshez találunk egy hirdetést, miszerint a fegyverboltok hátsó fertályában be lehet nevezni az illegális utcai harcosok bajnokságára, ahol – idézem – "nincs más vesztenivalónk, mint az életünk". Haha. Attól függően, hogy milyen szintű Taar harcosok vagyunk, egyre bonyolultabb mozgássorokat lehet majd figuránkból előcsalni. Mivel kézikönyv nincs, a kombók leírását a játékos a könyvesboltokban beszerezhető Taar-kiadványokból tudhatja meg (vagy szorgalmas kutatással). Idővel aztán beállunk forradalmárnak, ahol egy edzőtől elsajátíthatjuk például az introban látható lábkihúzós-földbe döngölős figurát is. Ugyancsak szimulátorban fejleszthetjük majd lövöldözési képességeinket is, bár erre szerintem nincs különösebben nagy szükség). Az energiaitalok beszerzésének többféle módszere is van: a legegyszerűbbek a különféle kaják/piák és medikitek, amelyek bármelyik szupermarketban, büféautomatánál vagy drogériában beszerezhetők némi készpénzért. Ezek csak az egészséget növelik, amelyet nyilvánn érdemes mindig a maximumon tartani. Már csak azért is, mert jártunkban-keltünkben különböző démonok rontanak ránk. Őket leverve már a többi tulajdonságokat növelő potionökre is bukkanhatunk, idővel pedig átmegyünk misztikusba, és varázslóvá képezve magunkat, mi is előállíthatunk különféle mókás löttyöket.

Címlista: Itt találjuk az öt városrészben eddig megismert frekventáltabb címeket, és innen hívhatunk Slidert. Az automata taxi teljesen logikusan, a rendelési helyhez és a célhoz a lehető legközelebb áll meg – az úttesten. A sikátorokba nem jön utánunk, de az adott negyed térképét az utcán bármikor behívhatjuk, így tehát a tájékozódás nem lesz probléma. Persze a kutyagolásra is szükség lesz: a címlistába ugyanis csak a fontosabb helyszínek kerülnek bele – a különféle boltokat (például fegyverbolt vagy szexshop) egyénileg kell felderítenünk. Címeket szerezhetünk tárgyak vizsgálatával (Kaylé például rajta van a lakáskulcsán), vagy megadhatja az egyik szereplő is egy küldetés kapcsán.

Tárgylista: A kalandjátékokban szokásos inventory, amelyben megvizsgálhatjuk vagy használatra kijelölhetjük a tárgyakat (nagyritkán kombinálni is lehet őket). Egyszerre összesen 18 tárgy lehet nálunk. Mint később kiderül, ez abszolút nem sok, viszont minden egyes zárt helyszínen (szóval nem az utcán) találunk valahol a falon egy masinát, amelyet egyrészt raktárként, másrészt csőpostaként is használhatunk. (Utóbbi funkcióra ugyan eddig nem volt szükség, de másként nem tudom magyarázni, hogy amit leraktam a raktárba a város egyik végén, felvehettem egy másikból a túloldalán.) A tárgylistában van három spéci tárgy: a térképről már volt szó, a másik kettő a Setekek és a gyűrűk. Az előbbi Omikron valutája, a boltokban ugyanis itt is pénzért adnak mindent. Pénzt találhatunk a fiókok és a szekrények szorgos nyitogatásával, továbbá "csinálhatunk" is. Az egyik módszer a fentebb már említett bérverekedés. Ez addig tart, amíg az egyre erősebb ellenfelek közül egyik le nem ver bennünket – mivel kettőt-hármat még verekedős játékokban kevéssé illetékes csekélységem is le tudott csapni, ez egész jó bolt, hiszen az egészségünket helyreállító orvosi kit vételáránál jóval többet hoz a konyhára. A másik módszer az, ha a second hand shopként is üzemelő "bankban" féláron eladogatjuk felesleges tárgyainkat. A gyűrűk több célt is szolgálnak, gyakorlatilag az "életeinket" jelentik. Az első alkalmazási mód a mentés: a három lebegő gyűrűvel jelölt helyeken egy gyűrű fejében játékállást menthetünk, továbbá 3-4 gyűrűért valamilyen tippet vásárolhatunk (ha mást nem, hát egy verset arról, hogy egyértelmű dolgokat nem kell megmagyarázni). A lövöldözős akciórészekből ugyebár nem lehet kiszállni – ha menet közben itt meghalnánk, akkor egy gyűrű levonása után kezdjük az egészet elölről. Gond csak akkor van, ha az utolsó gyűrű is elfogyott – mert akkor Astaroth végleg elviszi a lelkünket – azaz tényleg meghaltunk.

Memo: Kevéssé figyelmes játékosok számára itt kerülnek feljegyzésre a fontosabb infok, vagyis a küldetések. Ezekhez lehet tippet vásárolni a save-pozíciókban – bár a legtöbbje azért elég egyértelmű szokott lenni.

NK A LÉLEK


A virtuális David Bowie és kreatív mozgásstúdiója – azaz a Dreamers


A virtuális Rambo kicsit mogorva, de megtanítja robbantani Syaot


Valami azt súgja, hogy a lányok nem marketingesként keresik a betevőt

TESTBŐL TESTBE VÁNDOROL A LÉLEK

A legmeghökkentőbb vonás a játékban a lélekvándorlás. Ahogy a történet kezd Kayl koma körül kirajzolódni, egy roppant kellemetlen esemény történik vele: péppé vert barátnője kétségbeesetten hívja videotelefonon, hogy azonnal menjen haza. Ott aztán felrendeli a háztetőre, majd a kissé amortizált hölgy átalakul azzá a démonná, akivel kezdéskor már volt szerencsénk egy hatalmas maflás erejéig találkozni. Itt megint egy verekedős rész jön, amelyben Kayl barátunkat szépen agyonverik, elszívják a lelkét, satöbbi – mi pedig az izmos rendőr bőréből merőben új helyre költözünk: a karcsú, keleties vonásokkal megáldott Syao nevű hölgyet Omikron egész rendőrsége keresi, lévén veszélyes zsebtolvaj. A meglepett játékos még fel sem fogta, hogy hirtelen mekkora mellbősége lett, máris megjelenik egy csuklyás bébi, és hosszú történeteket mesél az Omikron játékkal csapdát állító Astarothról, továbbá arról, hogy a lelkünk – lévén egy másik univerzumba tartozik – új testben éled újjá, amíg a fődémon végképp le nem nyúlja (azaz elfogynak a gyűrűk). Idővel aztán megtanulunk egy varázslatot, amivel – megfelelő manamennyiség birtokában – képesek leszünk a kiürült testek megszállására. Ilyenekbe aztán bőven belebotlunk, és ezeknél a karakterünk mindig jelzi, hogy "ez a test új lehetőségeket tár fel előtte". Persze nem kell feltétlenül mindenkibe belemászni, mert az minden egyes karakter sajátja, hogy kezdhetjük újra tréningezni a Taar-harcban, hogy egyéb testi jellemzőiről már ne is beszéljünk. Nem nagy durranás például a lányka a peepshowból vagy a csöves a csatornából, de mindenesetre néha célszerű költözni. Kapunk például egy küldetést a Megvilágosodottaktól, miszerint fel kell robbantanunk egy hidat. Ehhez először át kell jutnunk egy biztonsági zónán (Quake-stílusú akciórész), ami teli van rosszindulatú bácsikkal, MecaDog robotkutyákkal, akik valamiért nem szeretnek bennünket. Ha viszont megszálljuk a zóna előtt álldogáló biztonsági őrt, akkor addig nyugodtan mászkálhatunk, amíg nem kezdünk el lőni, illetve meg nem húzzuk a daru első karját – ergo felderíthetjük, hogy merre kell majd menni. Néha meg a történet miatt muszáj költözni. A biztonsági őr bőrében például felrobbantam a hídra rakott időzített bombával együtt, és a lelkemet Kumar koma halászta ki a folyóból. Miután Kumarként az új MecaGuard prototípust megsemmisítettem és egy fegyenctelepen találtam magam, belőle is költözni kellett, mert csak egy smasszer testében lehet kijutni a börtönből. Ugyancsak muszáj lesz a könyvtárban megszállni a tudóst, különben nem jutunk be a tiltott könyvek részlegébe. Lélekölő egy játék...


A Kayl halála utáni nyomozás szálai különös véletlen folytán pont ebbe a vidám bárba vezettek



David "Boz" Bowie, amint egy "bináris equinox" idején testet ölt

HIBÁK AZÉRT AKADNAK...

Kezdjük az értékelést a baklövésekkel – abból van a kevesebb. Az mondjuk ordít a játékról, hogy PlayStationre írták, ami még messze nem lenne baj, de a hasonló jellegű 3D-játékok pár klasszikus hibája talán kimaradhatott volna. Nyilván mindenki folyamatosan nyomja majd a futás gombot, az automatikusan nyíló ajtókat viszont a sétáló játékosra készítették fel, következésképp a karakterünk állandóan belegangol az ajtóba, és persze "fut" tovább – a lábszáraival a falban. A lebegő külső kamera az esetek 90%-ban egészen nagyszerű beállításokat mutat. A fennmaradó 10-ben már kevésbé, különösen akkor, amikor – például egy folyosón – az engine nem tudja értelmes helyre vinni a nézőpontot. Még mókásabb a dolog, ha ajtóban állva fordulunk: ilyenkor a kamera néha lemarad. A könyvtárban például egyszer a tudósom kiszállt a liftből, a kamerát meg otthagyta, és majd két percig téblábolt ide-oda, míg vissza tudott jönni érte. A másik nagyon szórakoztató dolog a tárgyak használatával kapcsolatos: a felvétel/használat néha CSAK akkor működik, ha PONTOSAN az adott pozícióban állsz. A játék egyik övön aluli ütésével szemléltetve a dolgot: a város ugyebár tele van koldussal, akiknek selejteidet nekiadhatod és akkor nagyon dicsérik majd a nevedet. Az EGYIK koldus viszont a harmadik százasért ad egy küldetést: ha hozunk neki egy Life Potiont, akkor megmutat egy titkos helyet. Ilyet csak találni lehet. Pár óra múlva boldogan rohantam vissza hozzá egy flaskával. Sajnos nem pontosan elé álltam – a szerencsétlen Syao nem megitta nekem?! A másik nagyon jó vicc az ugrálás: az emberke egy parabola ívén ugrik, ami azt jelenti, hogy az egyik pallóról a másikra nem akkor fog átugrani, ha pont a palló végére állunk – áááá, akkor mindig megakad és leesik! Amikor a szellőzőcsatornán keresztül kellett bejutni Gandhar kapitányhoz, egy órán át szórakoztam az ugrálással, míg erre rájöttem. Nagyon poén az is, hogy a karakterünk beszél magában: tippeket ad a játékosnak. Kayl társa, Den bezárt irodájáról például megtudtam, hogy Den jelvényével lehet nyitni. Nahát... Jó, néha azért voltak jó ötletei is. Néha meg NAGYON rosszak. Az egyik akciórészben egy holovízió antennához kellett egy kazettát elvinni, és közben az őrrobotok előtt fel-le mászkálni a háztetőkön. Az egyik háztetőre vezető létrán Kumar barátom megjegyezte, hogy ez kiváló menekülési útvonal lesz, már csak az antennát kell megtalálnom. Aztán amikor a kazettát lejátszottam, és felmásztam ide, tényleg úgy tűnt, hogy innen ki lehet ugrani a kerítésen. Csak egy fél napot szórakoztam ezen a tetőn, míg rájöttem, hogy a menekülési út két háztömbbel odébb található...

...DE EZ VALAMI ELKÉPESZTŐEN JÓ JÁTÉK!

Az előbb jól kisírtam magam, ugyanis sírni akartam – mert nem lehet, hogy ilyen jó ez a játék! Ha ennek az Astarothnak az Omikronnal az volt a célja, hogy elszipkázza a lelkemet, hát az sikerült neki! Fenti apró hibák ugyanis teljesen eltörpülnek az összhatás mellett. Maga a város valami elképesztően jól meg van csinálva, ráadásul a Celeron 300-asamon is egész jól ketyegett csutkára állított grafikai megjelenítésen, ha nem raktam az utcai forgalmat is a maximumra. A poligontakarékosság jegyében a figurák néha egy kicsit szögletesek: mondjuk Jaunparban úgy néznek ki a lányok, mintha egy péklapáttal arcon verték volna őket, de a Qualisar- és Anekbah-negyedbeliek legalább olyan jól meg vannak csinálva, mint a saját karakterek. Egyébként kalandnak sem utolsó a játék, már ami a hosszúságát illeti. A borzasztó sok tárgyból meg a lélekvándorlásból adódóan a cselekmény főbb állomásai szerint lineáris menetű, de van egy rakás alküldetés is. Ha nem csinálod meg őket, az se baj: egy fontos fordulópontnál egyszerűen megkapod a szükséges tárgyat. Például a Kayl terráriumában levő kulcs idővel a Qualisarban levő elhagyott templomba vezetne – ha kihagyod az életedből, akkor az ott talált tárgyat megkapod akkor, amikor sikerül kinyitnod a Den lakásában levő ládát. (Mellesleg most néztem meg, hogy Kayl sem hal meg szükségszerűen a tetőn: ha begyakorolsz pár kombót, akkor Easyben le lehet verni ezt a démont.) A zenéről annyit, hogy pont olyan jó, mint amennyire a játék. Valami David Bowie nevű arc csinálta, lehet, hogy páran hallották már a nevét. Mellesleg ő többször is feltűnik a játékban. Egyrészt a koncertplakátokat megtalálva ellátogathatunk a Dreamers nevű "rendszerellenes" együttes több koncertjére is (de meg lehet venni a könyvesboltban a holovideóban lejátszható kazettáikat is), másrészt pedig ő alakítja a Megvilágosodottak csoportját irányító cyberlény, Boz szerepét is. Zárszónak csak annyit, hogy ha a nyelv és az enyhén túlzott erotikus töltet nem okoz különösebb problémát, akkor el nem tudok képzelni olyan embert, akinek a Nomad Soul ne tetszene.


Egykori kollégánk, Den lakása újabb véres leszámolás helye lesz

CoVboy

Omikron The Nomad Soul

FEJLESZTŐ: Quantic Dreams
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.thenomadsoul.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Körülbelül így képzelem az akció/kalandjátékok jövőjét

végítélet

94%

Az igazi második rész

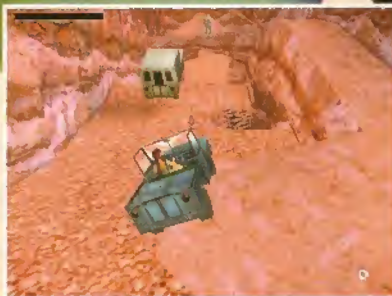
Számítógépes játék főhőse még sohasem volt úgy agyonsztárolva, mint Lara Croft. A Tomb Raider eddigi részei immár kultuszjátékokká nőtték ki magukat, úgyhogy Lara felbukkanását mostanában már többen várják, mint a Messiását. Kicsit divat is lett Larát imádni. Bár tegyük hozzá, hogyha a Core annak idején nem egy zseniális játékkal jön ki, valószínűleg nem indult volna be ez az őrület.


Történelmi pillanat: az ifjú Lara két copffal és nagyságrendekkel kisebb méretű pólóban megörökli elmaradhatatlan hátizsákját

Nos, a dagadó keblű régészkisasszony az Utolsó Felfedezéséhez érkezett – már ha hihetünk az alcímnek. Hősnőnk ismételten misztikus kincsek felkutatására indul, egzotikus helyszínekre látogat, s rég letűnt civilizációk legendáit tanulmányozza. Olyan helyeken jár, ahol emberemlékezet óta nem járt senki – leszámítva persze a kellékeseket, akik a felvehető lőszereket és elsősegélycsomagokat elhelyezték számára.

A Core munkatársai – amint megszokhattuk – évről évre újítgatnak, szépítgetnek valamit Tomb Raider-ügyben, s bár a játék egészét változatlanul hagyják, mégis mindig valami új dologgal jönnek ki. Nincs ez másképpen idén sem. A Last Revelation azonban inkább visszatérés a gyökerekhez. Na nem Kunta Kintéhez, hanem a Tomb Raider 1-hez. Az érthetőség kedvéért tekintsük át tömören, mi is volt eddig a tendencia.

A játék első része máig a Tomb Raider-megszállottak kedvence: bár voltak benne látványos ellenfelek (mint például az óriási T-Rex), mégis inkább a klasszikus fejtörőivel, csapdáival vált népszerűvé. Akik egy egyszerű akciójátékra számítottak, könnyen elakadhattak vele. Valószínűleg az ilyen "egyszerűbb" lelkületű játékosoknak próbált kedvezni a Core a második résszel, mely az akciódússágát tekintve egy first person shooterrel vetekedett. Teli volt tűzharcokkal, nem szólva arról, hogy már járműveket is igénybe lehetett venni. A harmadik epizód megalkotásánál az volt a fő cél, hogy az akció és kaland elemeket egyensúlyba hozzák. Ez nagyjából sikerült is, csakhogy ez alkalommal meg a nehézség terén vették el a sulykot. Irtózatosan nehéz volt bizonyos utakat vagy tárgyakat megtalálni, s rengeteget kellett gyalogolni. A kulcs a pálya egyik végén volt, az ajtó meg a másikon...


VonCroy került a vetésbe! Lara persze vadul üzőbe veszi

A fejlesztők végül úgy látták, hogy még mindig az eredeti, a legelső formula volt a legjobb. Ez persze nem azt jelenti, hogy mindent kidobtak az utóbbi két részből: csak az arányokat állították vissza. Nincs az a sok kimerítő mászkálás, és nincs olyan sok csetepaté. Ha egy zárt ajtóba ütközünk, biztosak lehetünk benne, hogy a közeli elágazás mellékútja a kulcshoz vezet. Véres tűzharcok helyett logikai feladványok, mint például Sokoban-féle tologatós feladatok töltik ki a játékidőt. Ezek között még egy ősi egyiptomi táblás játékot is kipróbálhatunk – egy teremnyi méretű játékasztalon.


Nini, egy kollegina! A tükörkép érdekessége az a feljárat Lara fölött


Von Croy egyik jeles alkalmazottja. Már faragják a sírkövét...

KEREK IDOMOK, KEREK TÖRTÉNET

A kerettörténettel szintén visszakanyarodtak a gyökerekhez. Az a helyzet ugyanis, hogy az első bevetésünkön Lara mindössze még csak 16 éves. Íme a körítés:

Lord Henshingly Croft elkényeztetett lánya arisztokrata családban nőtt fel, 11 éves korától leánykollégiumba járt. Történetünk kezdetén 1984-et írunk, amikor is az apa úgy dönt, hogy valami komolyabb iskolába íratja csemetéjét. Ekkor jön Lara az ötlettel, hogy küldjék őt Werner Von Croy professzorhoz, a híres archeológushoz, aki éppen akkortájt indul Ázsiába egy felfedezőútra. Minthogy a régészet kétségbevonhatatlanul komoly tudomány, Lara apja könnyen kötélnek áll, s hamarosan táviratozik a professzornak. Von Croy nem késik a válasszal. Már ismeri Larát az egyik előadásáról: rendkívüli megtiszteltetés számára, hogy egy ilyen aranyos kislány lesz az asszisztense. (De annak valószínűleg még jobban örül, hogy az apuci mellékesen "egy kisebb" összeggel támogatja a kutatást.)

Ez a flashback, azaz ifjúkori emlékkép nem más, mint a gyakorló küldetés – ezúttal tehát szakítottak a hagyományokkal, és nem szerepel a játékban Lara villája. Ott állunk 1984-ben Kambodzsában, s a professzor tanítgatja nekünk a régészkedés fortélyait. Elmagyarázza, milyen billentyűket kell használnunk, mi a feladat; a legtöbb dolgot be is mutatja. Már itt megnyilvánul a filmbe illő forgatókönyv: hamarosan ráébredhetünk, hogy tanítómesterünk valójában egy öntelt, sunyi alak. Amikor valami veszélyesebb helyre kell bekúszni, inkább Larát küldi. Lara egyébként itt szerzi be híressé vált hátizsákját – az előző tulajdonosának nem sok szerencsét hozott. A küldetés befejezése végül az, hogy Von Croy – mivel túl


A Tarzant megszégyenítő mozdulat egy üzit rejtő járatba vezet

TO
THE


Az állatvédők takarják el a szemüket...


A plafonon egy tuareg közeledik. A tuaregvédők takarják el a szemüket

vakmerő volt – csapdába esik, s Larának nincs módjában kiszabadítani őt. A prof azonban valahogy túléli, s talán felesleges is mondani, hogy a történtek miatt azóta cseppet sem szívleli Larát. Napjainkban hozza össze őket újra a sors...

Egy ismeretlen megbízó érdekében Lara egy régi egyiptomi sírboltba hatol be, s elhozza onnan Hórusz amulettjét. Azt azonban sajnos csak későn tudja meg, hogy aki eltávolítja az amulettet a szarkofágról, az a világra szabadítja Szethet, a pusztítás istenét. Innentől fogva tehát hősnőnk leg-

MB RAIDER
AST REVELATION

főbb gondja már az lesz, hogy valahogy visszaparancsolja a gonoszt. Hórusz néhai papjánál, Semerkhet sírjánál keresi a megoldást. Ott azonban régi mesterébe botlik, aki ellopja a kulcsként szolgáló amulettet, s ezzel bezárja Larát a sírkamrába... Így folytatódik tovább a küzdelem a két archeológus között, azaz a Jó és a Gonosz között.

"JÁTÉKFILM"

Egy Indiana Jones-szerű nagy kaland, és nem több kis epizód: ez volt most az alkotók szándéka. A Tomb Raider III-ban egy kicsit túlbonyolították a történetet: össze-vissza lehetett utazgatni a nagyvilágban, amit eredetileg ugyan a célból találtak ki, hogy ne legyen annyira lineáris a cselekmény, de igazándiból csupán arra volt jó, hogy az epizódok sorrendjét fel lehetett cserélni. Ennek a felcserélhetőségnek pedig az lett az ára, hogy nem lehetett egy fokról-fokra kibontakozó történetet írni a játékhoz.

A sztori szempontjából nagyjából annyi a harmadik és a mostani rész között a hasonlóság, mint egy szappanopera és egy egész estét betöltő film között. A Last Revelation egy kerek történetbe van ágyazva, melynek van bevezetése, cselekménye, és végkifejlete. Olyan, mint egy mozifilm: folyamatosan történik valami, és nincs idő ásítozni. Nincs "erőszakkal" szétdarabolva, például nem erőltetik, hogy Lara mindenképpen bejárja az egész világot. Egy egyiptomi istenséggel gyűlik meg a baja, ezért értelemszerűen Egyiptom határain belül történnek a dolgok. Az utazások is egészen másképp zajlanak. Legutóbb FM videó-felvételek mutatták be a közbenső eseményeket, amik jók voltak ugyan, de megszakították a történet ritmusát. Lepergett a film, s utána egy teljesen új helyen, teljesen más környezetben kezdtünk. Most azonban maga az utazás is a cselekményhez tartozik – ezzel is biztosítva a folyamatosságot. Ha dzsippel kell üldöznünk Von Croyt, hát dzsipbe pattanunk, és magunknak kell kikerülnünk a szakadékokat, illetve Von Croy bombáit – közben pedig szépen meg is érkezünk a következő helyszínre. Ha pedig egy távolabbi városba kell utaznunk, hát a vonatozást sem ússzuk meg egy szimpla FMV-vel: inkább jön egy speciális pálya.

Hogy ne unatkozzunk a hosszú úton, néhány tuareg harcos bújik elő a vagonokból, az erősítés pedig a vonat mellett robogó dzsipekről ugrál fel.

Tévedés ne essék, azért FMV jelenetek is vannak. Sőt: minden eddigi Tomb Raidernél nagyobb mennyiségben láthatók. Ám ezek most valóban azt a szerepet kapták, ami jár nekik: a fontosabb beszélgetések, illetve néhány extrém akciójelenet elevenedik meg rajtuk. Felettébb igényes például az a megoldás, hogy amikor Lara hieroglifákat olvas, szó szerint megelevenedik a szöveg tartalma. Például a régi szertartásról olvasva átmosódik a kép arra a jelenetre, amikor Szeth szarkofágját lezárták.

Az FMV filmeken kívül a játék engine-jével is készítettek néhány közjátékot, melyek szintén elég igényesek. Az alkotók valószínűleg a Múmiából (mármint a filmből) is merítettek ihletet: nagyon hatásos például, ahogy több száz ronda szkarabeusz áramlik hősnőnk felé. Hatásos, hiszen az "operatőr" szinte sodródik a hömpölygő áradattal.

AZ ÚJ "MOTOR"

A játék engine-je majdnem teljesen új, ezért mind a grafikában, mind Lara mozgás- és tárgykészletében akadnak újkeletű dolgok. A terep "3D-sebb", mint valaha. Az új pályaszerkesztővel a fejlesztők kész 3D-s tárgyakat tudtak elhelyezni bárhol, roppant mód felgyorsítva ezzel a munkát. Úgy tudtak dolgozni, mintha csak építőkockákból rakták volna össze a szinteket – gyerekjáték volt, s mégis rendezettebb, életszerűbb lett az összhatás.


A fáklyás felvonulás most nem politikai célokat szolgál, már amennyiben a skarabeuszok távoltartása nem politikai cél

A fényeffektek szintén jobbak lettek. Lara meghatározott irányba tud világítani, és a felületek fényvisszaverésére is több gondot fordítottak. Vannak például vázák, amelyeken klasszul fénylik a máz. Aztán persze tucatnyi apróság figyelhető meg: például hősnőnk vizes ruhája sokáig csöpög. Vagy esetleg szédülni kezdünk, ha megmar minket egy skorpió: ahogy fogy az energiánk, egyre jobban behullámzik a kép.

A kameramozgatásnál igyekeztek a korábbi hibákat kiküszöbölni. Itt főként a tárgyak mögé beragadt, vagy lemaradó "operatőrre" kell gondolni, de az olyan finomítások is ide tartoznak, mint hogy Lara átlátszóvá válik, ha nézelődésnél a kamerás közvetlenül a háta mögé áll be.

Az új engine persze új mozgásokat is lehetővé tett. Ilyen például, hogy végre nem bénáskodik hősnőnk, ha egy lejtős parton kell kimásznia a vízből. Lara általános képességei főként "kötélgyakorlatokkal" bővültek. A lelógó köteleken Tarzant játszhatunk, s minden egyéb huzalra avagy vékonyabb oszlopra is felmászhatunk. (Egyes huzalokba csimpaszkodva az is előfordul, hogy ki/bekapcsolunk dolgokat.) Ha pedig mászunk, nem csak leugorhatunk, de el is rugaszkodhatunk – mármint hátrafelé.

A tárgyaink között lapozgatva két dolog tűnhet fel. Először is: a fegyvereknél lőszer is választható. Teszem azt: shotgun esetében kisebb vagy nagyobb szórású sörét, nyílpuskánál meg sima vagy mérgezett vessző. A másik érdekesség a "kombinálás" parancs. Ez igaz, hogy csak néhány tárgynál jelenik meg, de azoknál annál inkább fontos. A paranccsal például a lézeres célzó berendezést a coltunkra csavarhatjuk fel. De így kell összeraknunk szent tárgyakat is, melyeket az ősi egyiptomiak szétszedve hagytak az utókorra.

Visszatérve még a célzásra: a lézeres távcsővel nagy pontossággal lehet "leszedni" az ellent, mivel ennek (és a nyílpuskának) a használata FPS módban történik. Talán új stílus-elemnek is nevezhetjük ezt, hiszen lesből tüzelés eddig még egy Tomb Raiderben sem volt – ráadásul az ellenség orvlövészei ugyanúgy megbújhatnak sötét sarkokban. A tökéletes rejtőzködéshez távcső is dukál: ez szintén megtalálható a hátizsákunkban.

Az automata célzó-rendszer is megújult végre. Régen olyan célpontokat

is be tudtunk fogni, amiket Lara még csak nem is látott! De ami még fontosabb: nehezen lehetett a célpontok között válogatni. Például hiába volt a célpont már rég hulla, Lara rendíthetetlenül ugyanoda tüzelt. Most csakis a logikus határokon belül tudunk célozni (például túl távolra sem lehet), ha pedig az áldozat kimúlt, automatikusan a következő ellenfélre állunk rá. Igaz, ez utóbbi változás talán annak is köszönhető, hogy sajnos a hullák láthatatlanná válnak. (Szerintem pedig jópofa volt, ahogy mondjuk a döglött krokodilok a víz tetején úszkáltak.)

EGYSZERŰ

Hogy ha még egyetlen Tomb Raider-játékkal sem játszottál, akkor is érteni és élvezni fogsz mindent: ez biztos. A Last Revelation ideális mindenkinek. Van idő belejönni a játékba. Az elején például lezavarva a tréningküldetést, még nincs vége a tanulóidőnek. Idegenvezető segít gyűjtogatni a fáklyákat és hatástalanítani a csapdákat. Igaz, aztán erről a fickóról kiderül, hogy az ellenségünk cinkosa, s így jön végül a harmadik misszióknál a "mélyvíz". De az sem olyan mély. Bármilyen nagyok is legyenek a labirintusok, és bármilyen logikai feladvány következzék is, huzamosabb ideig elakadni nem lehet. Mindig van valami nyom, ami alapján következtetéseket vonhatunk le. Egy egyszerűbb példával élve: egy karcolás látható a földön, ami mutatja, hogy ott elhúztak valamit. Hogy egy bonyolultabb esetet is mondjak: az egyik vízzel elárasztott teremben nem látszik feljárat, ám a terem falán van


A motorizált Larának új rajongója akadt a tetőn

valami a tükörképen...

Ellenfelekből most tehát kevesebb van, viszont amik vannak, azok nagyon egyediek és a fajtájukhoz méltóan intelligensek. Az egyiptomi mitológia teremtményei keverednek a mai világ faunájával – és persze az emberrel. Három csoportba lehet tehát a rosszakaróinkat sorolni: állatokra, emberekre, és isteni teremtményekre. Nyilvánvaló, hogy az első csoport a legártalmatlanabb. A sakálok, a denevérek és a skorpiók gátlástalanul támadnak, ezért csak akkor veszélyesek, ha későn vesszük őket észre. Csak a szkarabeuszok tartoznak más lapra. Már a látványuk is undorító... Amikor először találkozunk velük, tisztára bepánikolunk, hiszen sehol egy fáklya, ami a dögöket távol tartaná. Szerencsére viszont a plafonban meg tudunk kapaszkodni: oda nem tudnak minket követni. Az emberi ellenfelek minden eddigi résznél több intelligenciát kaptak. Nem csak hogy futnak Lara után és felugranak platformokra, de például még a függeszkedő "majommászás" sem esik nehezükre. Gyakorlatilag bármire képesek, amire Lara, szóval nem lehet csak úgy elmenekülni. A harcban pedig taktikusak: a tuaregek védekező állásba állnak, és még a pisztolylövéseket is elkerülgetik.

Hasonlóan egyébként a csontvázak is védekeznek. A csontvázak és a múmiák ugyan nem rendelkeznek emberi intelligenciával, de mivel szinte halhatatlannak tűnnek, a jelenlétük roppant kellemetlen. Unikumnak számít, hogy az ellenfelek némelyikét a saját céljainkra kell felhasználni. Van mondjuk egy sérthetetlen Szfinx, ami mindenáron a falhoz akar minket préselni. Ha sikerül felöklelnie minket, az azonnali halál. Ha viszont – mint egy jó torreádor – az utolsó pillanatban elugrunk, kitörethetjük vele a továbbvezető ajtót, majd "berozsdált" kapcsolókat nyomathatunk be vele – vagyis a kezünkre játszik.


Az agresszív kalauzoknak két fegyvernek látszó tárgyat mutatunk fel


Ha pedig a rakománytól nem félünk el, akkor így haladunk előre

KIKRISTÁLYOSODOTT?

Hogy a játékidő kizárólag hasznos játékidő legyen, és ne csak állandó próbálkozás, bárhol menthetünk – ez felettébb jó ötlet volt. Úgy tűnik, végleg elfelejthetjük a kristályos rendszert. De az sem mellékes, hogy már nem csak a legeldugottabb zugokban vannak elsősegélycsomagok. Az időnk nagy része így jobbára csapdák hatástalanításával, zárak "feltörésével" megy el – csakúgy, mint a régi szépidőkben, a TR1-gyel.


A képből úgy tűnik, hogy sikerült átugrani a pengéken. Nem sikerült...

A játékmenet tehát a régi, viszont ugyanakkor a terep kidolgozása kellően haladt a korral. Például többfajta kapcsolót használtak fel. Vannak olyan karok, amiket csimpaszkodva kell lehúznunk, mert olyan magasan vannak. De még a plafonon is lehet kapcsoló! Arra egyébként felhívnám a figyelmet, hogy nem mindig vannak kulcsra zárva az ajtók: a nyitott ajtókat simán belökhetjük.

A szintek készítői könyvtárakból szerezték az inspirációt, s ez meg is látszik a művészi kidolgozáson. Az épületek – vagy legalábbis azokon a részletek – valódi minták alapján lettek megalkotva, a sztori pedig még inkább "tudományos" módszerrel lett megkomponálva, hiszen egy igazi egyiptológus volt a társszerző. A Core profizmusának köszönhetően Lara tehát ismét a legjobbnak bizonyul a szakmájában. Kairó, Alexandria, Luxor, Karnak, Giza: ez az egzotikus körutazás minden Tomb Raider-fanatikusnak kötelező. Bár a konkurencia (Indy Jones is átment 3D-be) tesztelése a jövő havi számunkra marad, zárjuk ünnepélyesen az ismertetőt: Isten óvja a Királynőt! Mert még mindig az.

V.Z.

TR: The Last Revelation

FEJLESZTŐ: Core Design
KIADÓ: Eidos
WEBSITE: www.tombraider.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 16MB RAM
Ajánlott: P266, 32MB RAM, 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Indiana Jones női imitátora ezúttal sem hagyja cserben a rajongóit. Az első rész kedvelői kiváltképp örülhetnek.

végítélet

94%

TALPUK ALATT FÜTYÜL A SZÉL

Mostanában egy párszor szó érte a ház elejét, miszerint majdnem minden tesztünkben olyan játékok szerepelnek, amelyek 75% felett szoktak kapni, és ebből úgy fest, mintha rossz játékok nem is jelennének meg. Hogy ez így van, annak az egyszerű magyarázata az, hogy:

1./ manapság egy-egy játék fejlesztésébe százezreket ölnek bele (dollárban), és egy nagyobb team dolgozik mindegyiken. Mivel egy ilyen teamben nem feltétlenül mindenki közveszélyes és ezek a cégek sem arról híresek, hogy imádják kihajigálni az ablakon a pénzt, olyan ALAPVETŐEN ROSSZ játék mostanában tulajdonképpen nem is nagyon jelenik meg. Ha valami rossz, az maximum a TÖBBIHEZ KÉPEST rossz;

2./ semmi értelme nincs rossz játékokat tesztelni, amikor leggyakrabban még a jó játékokra sem jut helyünk.

Mivel egyszer van karácsony (sőt, ha tényleg világvége lesz, akkor valószínűleg utoljára is), úgy gondoltam, hogy az ilyen jellegű hiányérzettel rendelkezőket meglepem egy aprósággal (remélem, a többiek megbocsátják majd nekem). Az ACM 1918 ugyanis valami olyan csodálatos egy gyöngyszem, amilyet már rég láttam. Ez a "játék" nem másokhoz képest rossz, hanem már önmagában is úgy tévedés, ahogy van – bármi máshoz hasonlítani rendkívül komoly gyalázásnak számítana "bármi más" irányában. (Sokáig gondolkoztam rajta, hogy ne nyissak-e neki egy külön "Mellékhelyiség"-rovatot, amelyet aztán használat után mindenki virtuálisan lehúzhat – de ez majd a jövő évezred zenéje.)

Kezdődött ugyebár az előzeteseivel, amelyben a Project 2 jeles PR-esei egyfajta "akcióra kihegyezett I. világháborús repülőgépszimulátor"-nak nevezték. Ebből az ember egy Red Baron-jellegű játékra gondolhatott, sőt, az előzetes képek alapján valami mélyebben szántó dologra: ígértek ugyanis nagyszerű látványeffekteket meg toronyórát lánccal, de az enyhén szögletes légelhárító ballonokból arra gyanakodhatott az ember, hogy a masina itt valami egyéb egzotikus dolgok számolásával van nagyon elfoglalva. Mivel én roppantul komálom a repszimeket, az I. világháborús pedig ritka, mint a Vörös Báró, már előre ki is néztem magamnak. Tovább fokozta várakozásaimat a doboz, ami tényleg nagyon jól néz ki. Az mondjuk kicsit gyanús volt, hogy a "kézikönyv" csak 36 oldal és ennyibe 6 nyelven is belefért a szerzők mondókája (nyelvenként hat oldalból három a "repülhető" típusok "ismertetése"), de az azért bíztatott, hogy indítás előtt mindenképpen 3D-kártyára vágyott.

Maradjunk annyiban, hogy a játék "nem egészen" szimulátor. Intro nincs, ha nem nevezzük annak a cég animált logoját, ami roppant stílszerűen úgy jelentkezik be, mintha képhiba történt volna. Utána jön a "főmenü", amelynek egyetlen választható pontja az "alapvető légi manőverek" elsajátítása. Itt felcsendül az úgymond aláfestő zene. Ennél alább ezt a játékot már nem lehet festeni, de az is biztos, hogy ennél az álmatag szinti-popnál rosszabbat nem is választhattak volna a témához. Ezt viszont lelőni sem lehet: amikor végre befejeződik, akkor tart egy-két másodperc hatásszünetet, és kezdi újra a támadást a dobhártyák ellen. Annyi haszna azért van, hogy megoldja a hangeffektek kérdését. Olyanok ugyanis nincsenek. Halálos csendben lőnek a géppuskák, halálos csendben robbannak a bombák, halálos csendben jár a motor – vagy legalábbis nem tudják túlharsogni az éteri zenét.



Az "alapvető légi manőverek elsajátításában" egy Whitehurst nevű pofa "megtanít" bennünket repülni. Ez abból áll, hogy 10 perc alatt végig kell repülnünk egy gyűrűk által jelölt "légi alagúton", lelövöldözni egy halom lebegő céltáblát, aztán lelőni egy Fokker Dr. I-est imitáló UFO-t. A gyakorlás helyszíne egy reptér környéke, ahol nyilván légitámadástól tartanak, mert kocka alakú léggömböket engedtek fel. Ezeknek és a tartókábeleiknek nekirepülve fogy az energia, bár bizonyos fokig jó ízlésre vall, ha valaki ebben a játékban azonnal öngyilkos akar lenni. A légi alagutat már eleve úgy csinálták meg, hogy véletlenül se lehessen egyből végigrepülni rajta. Természetesen sorban kell a gyűrűkön áthaladni: ha kihagysz egyet, akkor fordulhatsz vissza, az viszont tök mindegy, milyen irányból repülsz át rajta. (Hogy szegény gép, hogyan "repül", azt most ne is feszegessük, mert a "borzalmas" szó csak nagyon távolról tudja leírni ezt az élményt.) Ha véletlenül 3-4 gyűrűn át tudtál volna repülni, akkor Whitehurst "Excellent!" kiáltásokkal bíztat – na persze nem szóban (a hangcsatorna a "zenének" van fenntartva): kiírja teljes képernyőnyi méretben, ami azért is jó, mert nem látod a következő gyűrűt és így biztos, hogy elhibázod. A gyűrűk aztán bemennek a szép sorban ültetett fenyőerdőbe. Oh, Tannenbaum! – énekelheted karácsonyi hangulatban, ugyanis mikor kihagytál egy gyűrűt, biztos, hogy visszafordulva nekigangolsz valamelyiknek. Utána céltáblákra kell lövöldözni, szintén sorban. Ha folyamatosan nyomod a tűz gombot, akkor "melegszik" a géppuska – életszerű effekt! Ha nem nyomod folyamatosan, akkor meg nem találod el, ugyanis a célkereszt minden egyes kormánymozdulatra elszaladgál. Utolsó feladatként le kell lőnöd egy ide-oda rohangászó gépet vagy lebombáznod egy halom földre terített angol felségjelet (az előbbit lehetetlen eltalálni, az utóbbit lehetetlen elhibázni). Ha ez tíz percen belül megvan, akkor jöhetnek az éles küldetések, amelyekből 25 van (mindegyik majdnem 2 perc!). Itt már lehet géptípust is választani. Nem tudom minek, mert mindegyik ugyanúgy repül (szörnyen). Az első küldetés: jön szemben párszáz vadászgép – lődd le őket! A második: ugyanez, csak majd le kell bombázni egy templomot is, amihez van párszáz bombád. A harmadik: mint az első, csak öt másodpercenként átrepülsz egy vasútvonal felett és ott bombázni is kell, előbb-utóbb eltalálsz egy vasúti ágyút is. A további izgalmakat nem ragozom.



Nagyszerű: megint kimaradt egy gyűrű. Nem én leszek a Gyűrűk Ura

Térjünk át a látványra – már ha ezt lehet annak nevezni. A repülőgépek látványára ne is vesztegessük a szót (nincs nekik olyan), a "felszínt" pedig látjátok a képeken. Mindenütt 2D fenyőfák nőnek, ha nekikrepülsz, sérülsz, és nemcsak lelkileg, bár ha ezzel a játékkal játszol, akkor az a minimum. Viszont egyetlen lövéssel el lehet intézni a gaz lucokat! Robbanó fenyőfa – merry christmas!


A felszín látványa nem vonná el a figyelmet a játékról – ha lenne olyan

Sérüléskor kondenzcsíkok válnak le a gép szárnyáról és idővel füstölni kezd. Ahogy az a füst kinéz, az is megér egy (fekete) misét, de a legjobb, hogy követő kameranézet miatt természetesen így nem látod a célkeresztet. A követő kameranézet csak idézőjelben értendő: ha esetleg áttörve a 2D ostyafelhőket a magasba szárnyalnál, a kamera úgy dönt, hogy a vesztedbe rohansz és ő nem követ tovább. Érdekes kísérlet így lelőni a gyakorlásban azt a gépet... Vannak robbanások is. Huhú! Majdnem fele olyan jól néznek ki, mint a Doomban! El nem tudom képzelni, minek kell neki a 3D-kártya – bár azt el kell ismerni, hogy nem szaggat. Persze ezzel az erővel lehetne minimum konfigban SB Live! hangkártya és 20"-os monitor is. (Miért ne?)

Persze azért nem akarok szőrös szívű lenni: volt három dolog, ami nagyon tetszett a játékban. Az első a doboz. A második az, hogy adnak hozzá ingyen egy gamepadet (ugyanolyan, mint egy PlayStation-kormány, csak a gombok felirata más), bár szerintem jobb lett volna a gamepadet árulni, amihez adnak ingyen egy ACM 1918-at. A harmadik a Quit parancs és az Uninstall. Ezek léte némileg visszaadta a világba vetett hitemet, és emiatt nem kívánok semmi rosszat a szerzőknek. Legfeljebb annyit, hogy az eladatlan példányokat egyenként nyomják le a torkukon.

CoVboy


Vigyázni kell, ha az ember hasadt személyiségű fenyők között repked

ACM 1918

FEJLESZTŐ: Project 2
KIADÓ: Project 2
WEBSITE: www.project2.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: C64, 1541 drive, Algopyrin
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

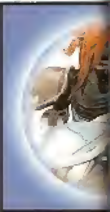
Lehet, hogy kicsit túlértékeltem, de legalább nem vírust írtak a szerzők. Meg jó a gamepad is.

végítélet

5%





AMIKOR EGY KONZOLOS RPG-T PC-RE ÍRNAK

Hú! Ez nem a rántott bagoly fogyasztásának a következménye – ezzel a felkiáltással szoktam köszönteni azokat az akció RPG-ket, amelyek néhanapján beanimálnak jó öreg PC-ink képernyőjére. A dolog ugyanis igen sajnálatos módon nem igazán divat mifelénk (mármint PC-n), amit én mondjuk nem igazán értek, hiszen ezekben a játékokban általában minden együtt van, ami hosszú időn át élvezetessé teheti a mókát. A Final Fantasy VII-en kívül mostanában maximum csak a Silver kínált valami hasonló élvezetet a maga módján – azóta mély csönd. Így tehát a Septerra Core láttán kábé úgy éreztem magam, mint Arábiai


A kezdethez képest Maya már egészen kikupálódott

Lawrence, aki hetek óta bolyong a Szaharában, és az egyik homokdűne mögött hirtelen megpillant egy viskót, amelyen egy Gösser reklámtábla mosolyog.

A TÖRTÉNET

A történet egyfajta cyber-techno-manga... na jó ezt inkább hagyjuk, maradjunk annyiban, hogy egyfajta elborult fantasy, csak nem orkok és nekromanták bóklásznak benne ide-oda, hanem robotok, kalózok és furcsa élőlények, akikből majd rendszeresen halott lényeket fogunk csinálni. A színhely Septerra világa, amely egy bioenergiát termelő Magból (Core), valamint hét körülötte keringő kontinensből, úgynevezett "héjból" áll. Ezeket akár országoknak is felfoghatjuk, amelyek lakói ilyen-olyan viszonyt ápolnak egymással: néha kereskednek, de leginkább a háborúskodás nemes hobbijának hódolnak. A történet főszereplője egy Maya nevű lány, aki a vidám kettes héjon éldegél, melynek lakói szemétbányászattal keresik a mindennapi betevőjüket. Maya tulajdonképpen csak Tori nevű elbóklászott öcsikéje keresésére indul, de közben egy furcsa háború kellős közepébe csöppen. Valamikor a kezdet kezdetén a Teremtő a Magba zárta a világ megváltásának titkát, amelyet két kulcs nyit. A múltban egy Gemma nevű megtévedt úriember már megpróbált hozzáférni a dologhoz, de a Teremtő a fiát, Mardukot küldte ellene, aki a Hét Héj egyesített seregének élén annak a rendje-módja szerint le is kaszabolta az urat. A legendák viszont azt mondják, hogy egy szép napon, amikor szükség lesz a világ megmentésére, akad majd egy hős, aki megtalálja a két kulcsot és megfejti a Mag titkát. Ez az idő természetesen most érkezett el, annál is inkább, mert valaki ördögi terveket forgat a fejében. A hatos Héjon éldegél a Kiválasztottak népe (legalábbis ők így hívják magukat), amelyek kedvenc szórakozása, hogy a többi Héj népén kívül egymást is ölik. Ez még rendjén is volna, de egy Doskias nevű fickó Marduk leszármazottjának tartva magát úgy véli, hogy a Mag titkának a megfejtése rá vár. Ez az ötlete némi gondokat fog okozni: többek között néhány háborút robbant ki, amelyek közül az egyikben nagy vidáman rárobbantják az egyik Héjt az alatta levőre, és persze ha sokáig folytatja az ámokfutását, előbb-utóbb bekövetkezik a világvége szomorú pillanata. Sebaj, majd Maya (a játékos) megrendszabályozza az urat. Az RPG-k klasszikus szokása szerint a dolog egy fő kalandszálon csörgedezik, megtűzdelve néhány mellékes küldetéssel, és a csörgedezést természetesen lépten-nyomon megszakítják a csaták. A kaland részben ide-oda mászkálunk, beszélgetünk a többszáz NPC-vel, tárgyakat szerzünk/használunk és így tovább. A beszélgetés igen ötletesen lett megoldva: ha az NPC-vel van miről beszélgetni, akkor az alsó részen megjelenő ikonokkal hozhatunk szóba egy adott témát, amelyek aztán egyes helyeken újabb témákat fognak eredményezni. Néha valakit megszólítva nem jelenik meg téma, viszont a beszélgető "menüben" a partiban levő karaktereink ikonját választva szólhatunk az NPC-hez. Abszolút nem mindegy, hogy ki szól az adott emberkéhez: megfelelő karakterrel megszólítva a megfelelő embert fontos infokat kaphatunk, de egy jó beszólásért ajándékot is kaphatunk valamilyen gyógyító tárgy fejében. A cselekményben rengetegszer lesz rá szükség, hogy egy adott figura beszéljen vagy legalább jelen legyen a partiban. A dolgok ilyetén szervezése igen ügyes fogás a szerzők részéről, lévén azt kívánja a játékostól, hogy minden karakterrel minden NPC-t megszólítson. Ez már a játék első felében sem piskóta mulatság, amikor csak az egyes Héjakon belül közlekedünk, mert minden Héjon több helyszín is található. Később aztán kicsit fárasztó is lesz a dolog, mert belép a partiba egy Lobo nevű arc, akinek a hajóján kedvünkre repkedhetünk a héjak között és gyakorlatilag az összes HPC elérhető – találd ki, kihez kell menni új témáért vagy küldetésért... Az mindenesetre melegen ajánlott, hogy legyen a partiban valaki, aki az adott Héjról származik vagy már jelezte, hogy ismer onnan valakit. Információszerzésre kevésbé lesz alkalmas Runner és Badu (az előbbi csak ugatni tud, az utóbbi nyelvét pedig kizárólag a népe érti) – ők viszont remek harcosok.

Márpedig harc az lesz bőven a történet kapcsán is, de a legtöbb Héjon az egyik helyszín egyben "edzőpálya" is. Ezek rendszerint kisebb-nagyobb labirintusok (ilyen helyeken tehát melegen ajánlott a helyi térkép használata), amelyeknek adott helyszínein vidám hirig következik (a kezdő Héjon például a Badlands). A történet úgy van megalkotva, hogy mindegyiken egyszer legalább végig kell verekedni magunkat, de aztán bármikor vissza lehet jönni egy kis pofozkodásra, hogy tapasztalati pontokat gyűjtsünk: visszatérés után (vagyis amikor tölt a program) az adott helyszíneken mindig újratermelődnek a szörnyek. Egyébként tök jó, hogy ha egyszer már végigküzdöttük magunkat a helyen, akkor néha nem muszáj újra pofozkodni: ha nem kötünk beléjük, akkor a parti szépen elsunnyoghat a kertek alatt.


Egy elementál (vagy félisten?) akcióba lépett

PARTY-TIME

A játék tulajdonképpen egy RPG, bár egy öreg szerepjátékos azért néhány alkalommal erősen csuklani fog, lévén a szerzők a kategória jellegzetességeit hozzáigazították a saját kis elképzeléseikhez. A parti kezdetben Mayából áll, és lévén ő a főhős, ő fix pont is marad (őt nem lehet cserélni). Hamarosan csatlakozik hozzá Grubb, az irokéz-frizurás műszerész és Runner, a robotkutya. Innentől kezdve a parti három főből fog állni, újonnan feltűnő arcot pedig a második és harmadik helyre lehet berakni. Pontosabban becserélni, ugyanis a kalandrésznek azon sajátossága, hogy a kalandrész adott helyein szükség van egyes figurákra, pár érdekes dolgot eredményez. Összesen kilenc karakter szerepelhet majd a partiban, a fenti hármon kívül még beugrik a Kiválasztottakat vadul gyűlölő Corgan; Selina bébi, a Kiválasztott hölgy, aki szerelmes az ördögi Doskiasba, de azért szeretné megállítani; Araym, a műkezekkel rendelkező egykori zsoldos; Led, a szőke lányka, a hatalmas villáskulccsal; Badu, a remek Underlost harcos; valamint Lobo, a csempész. A partiban éppen nem szereplők úgymond talonban vannak: a történet első felében a cselekmény úgy alakul, hogy egy új héjon majd mindig összetalálkoznak, később Lobo hajóján pedig már együtt van az egész brigád. Ugyanezen okból kifolyólag egyetlen karakter nem is hullhat el a harcban: vagy meghal mindegyik és akkor a móka véget ér, ha győzünk, akkor viszont a "halott" 001-es HP-vel újraéled és valami gyógyírral lehet szervizelni.

Az adott karakter egy-egy "osztálynak" is felfogható, már amennyiben minden figuránk különböző támadásokkal rendelkezik, és egy-egy felszerelést csak bizonyos karakter használhat. Egyes képességek egyébként a kaland részben is használhatók (sőt, néha kell is): a technikai zseni Grubb és Led például megszerelhet bizonyos dolgokat (harcban pedig Runnert, a robotkutyát, amin az orvosságok csak kábé 60%-ot gyógyítanak), míg például Runner és Araym remek tolvaj (boltokban lophatunk velük pénzt vagy egy véletlenszerű tárgyat, bár ha észreveszi a boltos, akkor megemeli az árakat).

Sajátságosan kezeli a játék a tapasztalatot és a szinteket. Az odáig rendben van, hogy az egyes tulajdonságok és a HP értéke a szint függvénye (na meg persze a karakterre aggatott felszereléseké), de a tulajdonságok nem úgy fejlődnek, ahogy egy karakter használja őket: ha eléri a szintugráshoz szükséges XP-t, akkor sutty! – megugrik mindegyik. Különösen szórakoztató, hogy az XP-t is úgy kezeli a játék, mint holmi "tárgyat", amelyet Maya mindenhova magával hurcol és osztogatja a rászorulóknak, ugyanis a talonban levő karakterek akkor is szintet ugranak, ha nincsenek is benne az XP-t szerző csapatban! Ez mondjuk kellemes meglepetéseket jelent az újabb találkozásokkor – de úgy hülyeség, ahogy van.

A karakterek menüje az alábbi részekre van osztva:

Támadás: Ennek csatában van szerepe. Minden karakter 3*3 támadást tanulhat meg, annak függvényében, hogy milyen fegyverekkel van ellátva és hanyadik szinten leledzik. Az első sor az elsődleges fegyver támadásainak három fokozatát tartalmazza, értelemszerűen a harmadik oszlopban lévő a legerősebb. A többi két sor használatához bizonyos mennyiségű Core energiára van szükség (a mana helyi megfelelője), és ez a hat támadás szinte minden karakternél teljes mértékben eltérő. Márcsak a poén kedvéért is érdemes mindegyiket kipróbálgatni, ha nincs is rájuk különösebben nagy szükség: a karakter mindig az elsődleges fegyver harmadik fokozatával tudja a legerősebb

SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR



ütést bevinni a célra – a többinek legfeljebb annyi haszna van, hogy egyesek az ellen arzenáljából már ismerős varázslatokat (bénító, HP-elszívó, stb.) jelentenek, vagy esetleg több célpontot is támadhatnak.

Sors-kártyák: Szintén csak harcban működik. Jöttünkben-mentünkben különféle kártyák kerülnek az arzenálunkba. Ezeket a karakter lépése előtt a figura ikonja mellé helyezve valami speciális támadó/védő varázslatot indít a célpontra – már ha van rá elegendő Core energiája a csapatnak. Az igazán mókás az, hogy egyes kártyák kombinálhatók egymással



(két karakter egyszerre lövi el őket): például a Summon Bowman megidézi a Kiválasztottak ellen harcoló Seven Winds szekta egykori vezetőjét egy laza pofon erejéig, egy Earth Attack pedig szerény sziklazáport potyogtat a célra – ha a két kártyát kombináltan lőjük el, akkor viszont egy föld elementál zúdít támadást rá. Utóbbi persze jóval erősebb, mint a két kártya külön-külön, viszont még mindig gyengébb, mint az elsődleges fegyver – szóval poénnak érdekes, egyébként nem különösebben hasznos.

Tárgylista: Ez két részre van osztva. Az elsőben találhatóak a harcban is használható gyógyírek (karakternek vagy csoportnak HP-t vagy Core-t adó cuccok, újraélesztő löttyök és a varázslatokat eltávolító gyógyfüvek). Ilyeneket gyakran találunk harcok után is, erősebbeket ládákban, de természetesen egyes városi boltokban is vehetjük/adhatjuk őket (utóbbit csak féláron). A második csoportban vannak a kalandban használatos kulcstárgyak. Ezeket rendszerint ládákban találjuk vagy egy-egy NPC-től kapjuk, de gonosz furmányként pár ártatlan kinézetű dolgot boltban kell majd megvennünk. A kulcstárgyakat használhatjuk egy megvizsgálható/működtethető cuccon a játéktérben, vcagy akár a listában is kombinálhatjuk őket. Némi segítség, hogy ha megfelelő helyre mozgatjuk őket, akkor sárga keret jelenik meg rajtuk.

Felszerelés: Minden egyes karakter speciális felszereléssel rendelkezik, csak bizonyos tárgyakat aggathatunk rájuk. A felszereléseket szintén különböző boltokban szerezhetjük be (de ládákban és csaták után is lepottyanhat), és négy csoportra oszthatók. A különféle gyűrűk viselője valamelyik tulajdonságát javítják (HP-t adnak, plusz páncélt, stb.), védhetnek bizonyos támadó varázslatok ellen, vagy akár valamilyen környezeti ártalom ellen (füldugó, légzőmaszk, stb.), azaz a kalandrészben is szükség lesz rájuk. A pajzsok és a cipők a páncélzatot növelik, rendszerint a sebesség rovására. Minden karakter rendelkezik valamilyen elsődleges fegyverrel, de jópárnál lehet valamilyen másodlagos is, amelyek új támadásokat jelentenek a harci skillljei között. Célszerű időről-időre bekukkantgatni a boltokba, mert egyre újabb és erősebb cuccok fognak megjelenni, és a gondos gazdi mindig a legjobb szerkókkal kedveskedik népének.



Az első főellenség a lábasjószágok közé tartozik. Jobb lesz, ha lábatlankodásra bírjuk



Connor kalózfőnök roppantul örvend a rabszolgalánynak álcázott Mayának. Majd adunk mi neki olyan hálószobát, hogy megemlegeti!

CSATAMEZŐ

A csaták elég jópofán lettek kivitelezve, már amennyiben kombinálták a hagyományos RPG-k körökre osztott rendszerét és a Silverben alkalmazott teljesen real-time módszert. Harcnál a résztvevők Final Fantasy-módjára berepkednek a küzdőtérre, és kezdetét veszi a vérfagyasztó viadal. Kezdéskor vagy egy varázslat elsütése után minden karakter erőt gyűjt (ez nem azonos a Core-ral – az a varázserő), amit egy három részre osztott skála jelez. A skála azt mutatja, hogy ha a karakter ikonjára kattintva átváltunk a menüjére, hányas szintű támadást tud elsütni (azaz melyik oszlopot választhatjuk). Sorskártyát használva a gyűjtött erő nyilván a hatásfokban jelentkezik, valamilyen gyógycuccot használva elég az egyes szint is. Arra nem árt vigyázni, hogy saját karaktert is ki lehet jelölni célnak! Ez ugyan elég ostobán hangzik, de egyrészt lesznek majd védő varázslatok is, másrészt szükség lehet arra is, hogy lenyugtassunk egy kollégát. Az ellenfelek ugyanis a védő varázslataikon kívül (pl. a támadásokat felére csökkentő Barrier, vagy a Cloak, amely után jó ha ötből egy támadás talál), előszeretettel használnak támadókat is: a Stun például bénítja a célt (nem tud támadni), a Poison folyamatosan fogyasztja a HP-ját, míg a Berserktől őrjöngeni kezd és ötletszerűen támad célt (legtöbbször sajátot). Ha az utóbbit nem tudjuk gyógyírral kúrálni és a karakternek kicsi a HP-je, akkor jobb lecsapni (ha győzünk, akkor úgyis újraéled).

Egyes támadásaink idővel irányulhatnak az összes ellenséges célra, de már kezdetben is lehet pár figuránál egy egyszerű trükkel több ellenséget támadni. Runner kutya lézersugara, Araym röpködő mókezei vagy például Corgannál a Core Force a célpont és a támadó közötti összes többi ellenséget is sebzik.

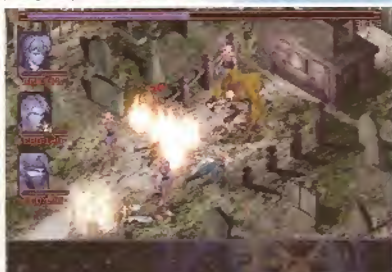
Csata után mindig kapunk némi tapasztalati pontot és némi aranyat, esetleg valamilyen potiont. A pénz és az XP mennyisége természetesen a legyőzött ellenfél erejétől függ (az egyik főellenségnél például Maya egyszerre két szintet ugrott). Szerintem, elég jól vannak súlyozva a szörnyek (több mint 50 fajta van): ha a játékos néha edzegeti a karaktereit különösebben nem nehéz leverni egy-egy brigádot – a gond az, hogy igen sűrű hullámokban jövögetnek. Néha belebotlunk sokkal erősebb figurákba is – ez elég egyértelmű jelzés arra, ide majd jóval később kell visszalátogatni.



Maya hőkeresője koedukált találatokat visz be. Csak elég kicsiket

MÉG EGYSZER: HÚ!

Ami azt jelenti, hogy meg vagyok elégedve a Septerra Core-ral. Pontosan azt az élvezetet nyújtja, mint a konzolokon népszerű akció RPG-k. A grafika igencsak hangulatos (leszámítva a Mold Forest nevű labirintust, ami borzalmas színekben pompázik), bár azt tegyük hozzá, hogy ez az izometrikus perspektíva csak igen szerény ál-3D érzet (néha tök 2D), mint ahogy a karakterek sem poligonokból álló 3D objektumok, csak egyszerű sprite-ok. Az összhatás viszont – köszönhetően leginkább a csaták látványának – nagyon kellemes. A karakterek nagyon el vannak találva, és a Final Fantasyhez hasonlóan mindegyik szereplőnek megvan a maga kis története. Például Corgan szívből utálja Selinát, hiszen a városát elpusztító Kiválasztottak népéhez tartozik. Ha együtt vannak a partiban, akkor csatákban Corgan csak úgy magánszorgalomból ráver néha Selinára, – mindaddig, amíg egy alküldetésben össze nem békítjük őket. A kezelőfelület is halálosan egyszerű, bár a futásnál azért Mayának néha akadtak gondjai. Ha már a gondoknál tartunk: a modern idők jó szokása szerint ez a játék is 90%-osan jelent meg, tehát melegen ajánlott a javítópatch letöltése, mert idegesítő bugokba fogsz botlani. Az mondjuk még jól is jön, hogy pl. fegyverboltokban is el lehet adni gyógyító cuccokat és különböző tárgyakat; az se zavaró különösebben, hogy Badu felvétele után összekeverednek a listában a karakterek arcai, Badu skillljei közül pedig amelyik nem nullát jelez, az –127.000-t (a rendes értékek azért élnek) – attól viszont már a guta ütött meg, hogy a Mold Forest sarkában levő gáztól bűzlő helyszínre még légzőmaszkban sem mehetettünk be, ha a partiban ott volt Corgan (miért ne lett volna ott?! – ha a legjobb kapható fegyver van nála, akkor ő támad a legnagyobbat), vagy Araym 33. szint fölött!



Ááá, az az állat 276-osokat csapott mindenkire! Ide tán majd egy pár szinttel nagyobb partival kéne benézni...

Ami a legelképesztőbb a játékban, az mindenképpen a hosszúsága. Szerintem olyan 50 óra körül lehet a tiszta játékidő – márha az ember tudja, hogy mit kell csinálni! Köszönhetően a rakásnyi NPC-nek, a mindenütt más mondókával előálló saját karaktereinknek és a rengeteg helyszínnek persze ez korántsem nyilvánvaló, szóval ezt az időt nyugodtan megszorozhatjuk vagy tízzel. A Cinkelt Lapokban még valószínűleg mesélek a játékról egy-két karaktert, az ismertetőt pedig zárjuk azzal, hogy ugyan ennél modernebb grafikai megvalósítást is el tudnék képzelni, egyéb vonatkozásai miatt egy remek kis játék a Septerra Core.

CoVboy

Colin Mc Rae Rally

FEJLESZTŐ: Valkyrie Studios
KIADÓ: Topware
WEBSITE: www.septerracore.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Egy remek kis akció RPG, egy kissé divatjamult köntösben

végítélet

88%

SZÉP ÁLMOKAT! NOCTUR

Amikor leereszkedik az éj, különös teremtmények merészkednek elő. Tudta ezt Theodore Roosevelt is, hiszen a spanyol-amerikai háború idején ő maga gyilkolt le egy farkasembert Kubában. Később Latin-Amerikában és a Karib-szigeteken járva Roosevelt további meghökkentő eseteknek volt tanúja, ezért elnöksége idején nem is habozott létrehozni egy szupertitkos csoportot, mely csakis kizárólag természetfeletti erők által okozott bűnesetekkel foglalkozott. A Spookhouse (Kísértetház) fedőnevű szervezetbe az okkult tudományok legnagyobb szakértőit gyűjtötte össze: tudósokat, sámánokat,


Futás! Nemcsak démonokkal van teli a vonat, de jön a kalauz is!

boszorkányokat, fejvadászokat, de volt a tagok közt vámpír, illetve egy alvilágból száműzött démon is.

Aki ezt a rövid kis prológust elolvasván azt gondolja, hogy az X-akták egy újabb epizódját kívántam felkonferálni, az téved. Ez ugyanis véresen komoly dolog. Mert a Nocturne egy "véresen komoly" játék – egészen pontosan fogalmazva: egy horrorjáték.

A Resident Evil-rajongók most aztán boldogok lehetnek. Előre szólok: nem árt kitámasztani az állunkat, mielőtt betöltjük a játékot. "Hát ez k**** szép!" – nekem is hirtelen ez csúszott ki a számon, amikor megkezdtem kalandozásaimat a Nocturne sötét világában. Azt ugyan tudtam előre, hogy egy eszméletlen realisztikus világban lehet bolyongani, na de hogy ennyire? A profi kameranézetek, és az egyedülállóan megvilágított karakterek egy remekül megrendezett thriller hősévé léptetik elő a játékost.

A SOHA MEG NEM TÖRTÉNT ESETEK

Az 1930-as években járunk. A Spookhouse ügynökség legjobb emberével négy különleges ügyben kell nyomoznunk. A "nyomozás" menete a következő: elutazunk a helyszínre, kiirtjuk az összes alvilági teremtményt, és végül végzünk a főnökükkel is. A mindig kalapban járó, napszemüveges hősünk fedőneve sok mindent elárul:


Al Capone gengszterei kimondottan haragszanak rám

Stranger – ami annyit tesz: Idegen. Titokzatos fickó, senki sem ismeri igazán. Csak akkor szólal meg, ha muszáj, és akkor is elég velősen. Valószínűleg ezen tulajdonságai miatt terjed róla egy mendemonda, miszerint ő a kiválasztott: ő lesz az, aki örökre száműzi a gonoszt a Földről. Szenvedélyektől mentes, hidegvérű, és mindig pontosan végzi a dolgát – de hát nyilván ezért ő a legjobb.

A játék elején tehát négy bevetés közül választhatunk, és nem muszáj sorban mennünk rajtuk. 1927-ben Németországba látogatunk, egy Gaustadt nevű kisvárosba. Egy ősi kőért megyünk oda, ami a legendák szerint immunitást biztosít a vámpírok számára oly dolgok ellen is, amik amúgy megölnék őket – mint például a napfény. Ezen a misszión Stranger társat is kap. Nemigen állhatja partnernőjét, Svetlana Lupescu ugyanis félig vámpír.

A második bevetés 1931-ben játszódik, Texasban. Redeyeba, egy vadnyugati kisvárosba kell vonatoznunk, s közben kapcsolatba kell lépnünk a Spookhouse két másik tagjával. Redeye-ban állítólag zombikat és más egyéb szörnyeket láttak.

Két évvel később Chicagoban akad munka. 1933-ban ugyebár Al Capone a város teljhatalmú ura, de nekünk ennek ellenére nem vele van gondunk, hanem az általa pénzelt német tudóssal, aki halottak feltámasztásával kísérletezik. Képzeljünk csak el egy halhatatlan gengszterbandát: ezt nem engedhetjük meg! Egy Icepick gúnynevű pasas fontos információkkal vár minket a kikötőben: ő szintén a professzor áldozata, de később mégis a csoportunk tagjává válik.


Nini, valahogy átjött Lewton a Discworld Noirból

Végül a negyedik küldetésben Franciaország a helyszín, a dátum pedig 1935. Az ex-Spookhouse ügynök, Hamilton Killian kér segítséget, mert egy Párizshoz közeli temetőben rendkívül aktív démoni tevékenységet figyelt meg. Kicsit gyanús a dolog, merthogy Killiannak még Strangernél is nagyobb a hírneve volt a cégnél, de ő azzal magyarázkodik, hogy már kiöregedett, és egyébként is hiába vette fel a harcot, az impek és a csontvázak folyamatosan újratermelődnek.

AZ ÜGYMENET

Noha a külsőségeket tekintve a játék a Resident Evillel hozható rokonságba, a Nocturne-ben több az akció, és kevesebb a kaland.

Nagyon kevés tárgy van, a cselekmény pedig elég lineáris. Keresgélni tulajdonképpen nem is kell semmit: ha elég figyelmesen játszunk, útközben mindig megtalálhatjuk a kulcsokat és a fontos tárgyakat. Főleg, hogy a játék fejlesztői még azzal is segítik a dolgunkat, hogy a lényeges helyekre mindig felhívják a figyelmünket. Ha például egy asztalon kell körülnézni, akkor azon az asztalon mondjuk gyertyák égnek. A felvehető különböző lőszerek és orvosi táskák pedig feltűnő színű ládikákban vannak. A játékmenet mottója mindössze ennyi: lőj le mindenkit, gyűjtsél muníciót, és juss tovább.

Hősünk alapfegyvere a .45-ös pisztolya – pontosabban két darab pisztolya. A pisztolyok célzó berendezését az iroda egyik tudósa fejlesztette ki: csak földöntúli lényekre tud ráállni. Az automata célzás maximálisan kielégítő, hiszen hősünk akár két ellenfelet is lőhet egyszerre. A pisztolyba többfajta lőszert tárazhatunk, például nagyon hatásos ezüstgolyókat is. Az alapfegyverünkkel együtt öt fegyvertípus lehetséges – ezek mindegyikét egy-egy számbillentyűvel lehet előhozni, illetve "lapozni". A puska kategóriába tartozik a shotgun, a Tommy géppisztoly, a nyílpuska, és az "Elefánt" vadászpuska. A harmadik csoportban a láng-fegyverek vannak: a lángszóró, és a (nap)sugárfegyver vámpírok ellen. A negyedik billentyűvel a gránátokat választjuk ki, végül az ötödikkel pedig a küzdő fegyvereket, úgymint fakarót, fejszét, kardot, kiélezett feszületet, ásót – mikor mi van kéznél.

Az irányítás teljesen egyértelmű: ha a valamilyen fegyver a kezünkben van, akkor a space-szel küzdünk, ellenkező esetben vizsgálódhatunk. A tárgyainkat használni, így például gyógyítani a doki-táskákkal az Entert lenyomva lehet. Szerencsére amúgy a gyógyításra nem kell külön figyelnünk: ha Stranger energiája elfogy és van még orvosi felszerelése, automatikusan kúrálja magát. Minthogy sok helyen koromsötétségben kell botorkálnunk, szükség esetén bekapcsolhatunk egy zseblámpát. Ez azonban nem biztos, hogy bölcs dolog. Volt ugyanis olyan eset, hogy bementem egy sötét szobába, felkapcsoltam a lámpát, mire hirtelen öt zombi rontott a fényforrás irányába. Az ilyen incidenseket elkerülendő lett kitalálva a napszemüvegünkbe épített éjjellátó készülék. A '30-as évek technikájával mondjuk csak nagyon zavaros képet tudtak biztosítani, de legalább ilyenkor first person perspektívából nézelődhetünk!

ÍZELÍTŐ

Azt hiszem, a cselekményről, no meg az összhatásról egy kicsit bővebben kell szólnom, különben nem egészen lehet megérteni, miért is vagyok oda ezért a játékért. Vegyük például az első küldetést!

Sötét, hideg éjszaka érkezünk a német helyszínre; még a lehellet is látszik. Éppen egy kis temetőn keresztül közelítjük meg a települést, amikor váratlanul megmozdul a föld, s az egyik sírból kikel valaki. Stranger már éppen tüzelne, de szerencsére Svetlana közbelép. Kiderül, hogy csak vaklárma volt: zombi helyett csupán egy szerencsétlen helybéli tápászkodik fel, akinek egy hulla mellé feküdve sikerült kiszöknie a városból. A szerencsétlen elmondja, hogy a várost bizonyos "őrszemek" tartják rettegésben, akik senkit sem engednek ki élve. Neki nagy szerencséje volt – mi meg majdnem a siker kapujában nyírtuk ki... A régimódi várost magas falak zárják körül, ezért valami kerülőutat kell keresnünk. A fal mellett egy furcsa tetemre lehetünk figyelmesek. A hulla egyszer csak éledezni kezd – Svetlana azonnal lekaszabolja. A különös lény mellett egy kulcsra lehetünk figyelmesek, ami a temetőben a kriptát nyitja. Megvan tehát a kerülőút! Igen ám csakhogy a kripta szent hely, Svetlana pedig félig vámpír, szóval nem tud minket követni. A városba bejutva tehát egyedül kell szembenéznünk az alvilági teremtményekkel. Az egyik szűk utcában mindjárt szárnyak suhogására leszünk figyelmesek, s az égből máris támad egy démon. Előrántjuk a fegyverünket, Stranger célba veszi a lézerkeresővel, lövések dördülnek. A sérült démon vérző sebe pirosra festi a kövezetet. Újabb lövések következnek, s végül az "őrszem" a földre huppan. Az őrszemeken és néhány zombin kívül a városban csupán sötét utcákat és zárt ajtókat találunk: sehol egy lélek. Viszont miután végeztünk a munka nagyjával Svetlana érkezik – valahogy neki is sikerült bejutni. Újabb irtó hadjárat után úgy tűnik, nyílik a városháza ajtaja. A polgármesterrel szóba elegyedve tudomást szerzünk Voicu Grófról, aki erőszakkal begyűjtötte a gyerekeket a várába, és aki állítólag vámpír.

A következő teendő: átvágni egy farkasemberekkel teli erdőn. A városházán hallhatunk egy Yuri nevű vadászról: ő sokat segíthet az átjutásban. A helyi malomba ő enged be minket, s onnan csapdát, municiót, sőt egy fejszét viszünk el. A vár előtt azonban újabb probléma: a függőhíd túlzottan roskatag. Sebaj: keresünk egy helyet, ahol Svetlana át tudja ugrani a várárkot, mi pedig utána már nekifuthatunk a hídnak. A nyomunkban egymás után szakadnak le a deszkák, de végül – átugorva egy hézagot – átérünk a túloldalra. A vár előtt hőseink ismét kétfelé "oszlanak"... Azonban ez talán hiba volt. Később ugyanis, amikor a harangtoronynál ismét összefutunk a partnerünkkel, az egészen furcsán viselkedik. A harangozó szerint a gróf varázsa alá került. Csak úgy állíthatjuk vissza az oldalunkra, ha megöljük a mesterét. Mondhatom: szép kis segítség... A toronyban találunk egy könyvet, amit aztán rögös úton eljuttatunk a könyvtárba – a beomlott tetőn át kell beugrani. Az állványra helyezve a könyvet nyílik egy rejtekajtó, s megvan a dungeon-rendszer kulcsa. De honnan nyílik a dungeon? Amikor a vár körüli templomban kutakodunk, egy eltolható szoborba botlunk. Visszatoljuk a helyére, s ez meglepő módon egy rejtekhelyet nyit fel. A rejtekhelyről pedig amint kivesszük a kiélezett feszületet, felnyílik a várban a csatornarendszer rácsa...


Hopp, azt a kulcsot akkor felveszem. Remélem beadni nem fogom

NAGY KALAND

Fantasztikus ez a játék: más akciójáték összesen nincs olyan hosszú és mozgalmas, mint itt egy epizód. Jómagam e sorok írásakor éppen a német kastély dungeonjában rettegek, a többi küldetésbe még csak épphogy belenéztem. Pedig azok talán még jobbnak ígérkeznek! Például miközben a hirtelen átváltoznak adnyugatra robogunk egy vonaton, az utasok hirtelen átváltoznak undorító szörnyekké! Chicagóba megérkezve pedig igazi olaszos fogadtatásban van részünk: a háztetőkről és a kocsikból egyaránt Tommy géppisztolyok szegeződnek ránk. Ami még a kisebb baj, a nagyobb az, hogy el is dördülnek...


A tyúkokat lelövik, ugye?

Ahogy az elején is említettem, grafikailag a Nocturne az eddigi legrealisztikusabb PC-s játék, amit valaha láttam. Lehet, hogy motion capture mozgásokból már volt jobb máshol (kicsit néha "tébláboInak" az AI irányította karakterek), de hasonlóan bravúros árnyékolási technikát még nemigen tapasztalhattunk. Egész egyszerűen tökéletes. Ha elmegyünk egy íróasztal mellett, arra úgy vetődik rá az árnyékunk, ahogy asztal formája megkívánja. Ha bemegyünk egy sötét csatorna alagútjába, "kilométer hosszúra" nyúlik meg az árnyékunk. Az pedig külön dicséretes, hogy ezt a nagyszerű technikát még nagyszerűbben használták ki. Egy profi világosító sem tudta volna mesteribben elhelyezni a fényforrásokat. A Resident Evil-féle játékoknak sokszor azt róták fel hibául, hogy a fix kameranézetek miatt nem látni, ha ellenfél közeledik. A Nocturne-ben azonban mindig képben vagyunk, mert az árnyékok hamar árulkodnak. Milyen hátborzongató ez már önmagában is: látjuk, hogy valami árnyék közeledik, de még nem tudjuk, ki tartozik hozzá... Amikor kevés az energiánk, előfordul, hogy meg se várjuk, amíg fény derül a dologra, s pánikba esve mindenre tüzelünk, ami mozog. Velem például előfordult egy ízben, hogy csak jó néhány skuló elpuffogtatása után jöttem rá, hogy valójában ártalmatlan denevérekre lövöldözök...De nemcsak a karakterek árnyékai érdemelnek szót, hanem minden egyéb dologé. Ebben a játékban nincsenek "élettelen" hátterek! Ha belső térben vagyunk, fáklyák fényei "szaladgálnak" a falakon, ha pedig szabadban, akkor fák lombjai törik meg a telihold fényét, vagy elsuhanó felhők miatt változnak a fényviszonyok.

A roppant igényes részleteket a végtelenségig sorolhatnám: a mozdulatainktól meglibbenő kabátunk, a véres cipőnyomaink, a vámpírokat "nem látó" tükör, stb. A hanghatások meg maximálisan érzékeltetik a térbeliséget. SB Live! hangkártyával szinte csukott szemmel is rá tudunk mutatni, hol motoszkál valami, hol dördülnek lövések. A zenei aláfestés végül szintén a filmszerű hatást növeli. Elsuhan mondjuk egy árny egy nyitott ajtó előtt, mire egy pillanatra "rázendít" a zongorista.

Csak egyetlen dolgot kívánhatok: hogy mindenkinek legyen megfelelő gépe ehhez az audiovizuális élvezethez. A 128MB RAM erősen ajánlott, különben rengeteget tölt a gép. Ráadásul 96MB nélkül nem használja a gyorsítókártyánkat. A Banshhee-vel és a Voodoo III-mal meg amúgy is külön problémázik – csak úgymond emulálja a gyorsítást. (Bár ígérik, hogy lesz a 3Dfx site-on megfelelő driver.) Pedig hát a gyorsítás alaposan ráfér a programra, mert a software render ugyan nagyon jó, de azért 500MHz alatti processzoroknál inkább csak a 640x480-nál kisebb felbontások ajánlhatók.


Svetlana hipp-hopp átugorja a várárkot. Nekünk marad a roskatag híd

Úh, milyen bájos jelenet! Elmenne a Resident Evil 3 reklámjának is

V.Z.

Nocturne

FEJLESZTŐ: Terminal Reality
KIADÓ: Take 2
WEBSITE: www.nocturnegame.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P266MMX, 64MB RAM
Ajánlott: P-III, 128MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy roppant látványosan megrendezett horror-játék – igazi mestermű!

végítélet

94%

Megelőzték Colin McRae-t?



Heves nyári zápor fogadja a kíváncsiskodókat a Stena Line Ulster Rally első szakaszának délelőtti rajtjánál. Ez persze nem akadálya a rendezvény lebonyolításának, sőt, épp ellenkezőleg: ettől egy kicsit izgalmasabbnak ígérkezik a futam. Türelmetlenül várakozok, mire végre megkapom a jelzést az induláshoz. A gázba taposok – az ablaktörlőm által kikerült esőcseppek feltelé kezdenek gurulni a szélvédőn. Sűrűn jár a kezem a váltó és a kormány közt: a csúszós út miatt kicsit óvatosabb vagyok a kanyaroknál. Végre egy egyenes szakaszhoz érek, ahol felkapcsolhatok hatodikba, s egy kicsit a tájban is gyönyörködhetek. Borús az ég, de azért jók a látási viszonyok; akár le is kapcsolhatnám a világítást. Csak a sűrű esőfüggöny ködösíti le némileg a látóhatárt. Körülöttem szántóföldek, néhol egy-egy fa. Az út hasadékaiban pocsolyák gyűltek össze: bennük felhők tükröződnek, s esőcseppek fodrozzák a felszínüket... Azonban úgy tűnik, túlságosan elbambultam! Hiába szólt a mitfárer, kanyar következik és én nem lassítottam le kellően. Az útpadka megdobja az autót, s máris a tetején csúszik a járművem – a szélvédő azonnal berepedezik. No szép kis kezdés...

Nem akarok senkit sem untatni: csak azért bátorkodtam egy ilyen élménybeszámolóval kezdeni a Rally Championship ismertetőjét, hogy eléggé szemléletes legyek. Azon gondolkodtam ugyanis, hogy ha pár évvel ezelőtt hasonló részletességgel írtunk egy játékról, a fenti részleteket nyilván mindenki a cikkíró fantázia-túltengésének tulajdonította, vagy esetleg egy intro kielemzésének. Most pedig ott tartunk, hogy mindez valóság. Akarom mondani: olyan illúzió, amit valós időben generál a számítógépünk. A Rally Championship az egyik legszebb autós játék, amit valaha láttam, s hogy a rally-szimulációk közül a legtökéletesebb, az egészen biztos.

A HARDVERIGÉNY

Pentium III 500MHz: ezzel a "követelménnyel" riogattak az 576 Shop eladói, amikor a tesztpéldány-nyal hazafelé oda is betértem. Aztán némi megnyugvásul szolgált, amikor a dobozon csak az ajánlott konfiguban szerepelt az említett kitétel. Igazi megkönnyebbülést azonban csak akkor éreztem igazán, amikor elindítottam a gépemen (333-as Celeron Voodoo III-mal). Semmi akadozás, kilométernyire látható terep, és olyan "baba" helyszínek, amilyeneket legfeljebb a Need for Speed legutóbbi részében láthattunk. Nem spóroltak semmin. Még ha egy "unalmas" erdőben kanyargunk, végtelennek tűnő földúton, akkor is folyton megbontja valami az elsuhanó táj monotonitását. Mondjuk egy vízmosáson kell áthajtanunk, vagy egy kavicsos részen – és hasonlók. Néhol sziklaomlásra figyelhetünk fel, vagy néhány figyelmetlenül az úton hagyott farönkre; ezekre különösképpen ügyelnünk kell, hiszen csúnyán nekik rohanhatunk. Látszik, hogy filmek és fotók alapján igazi tájakat vittek be a számítógépbe, mert minden nagyon természetes. A kitűnően megrajzolt textúrákból még olyanokra is tellett, mint hogy az aszfaltutak esetében néhol úthibák legyenek, vagy hogy a mellékutak becsatlakozásánál sár legyen felhordva! A terepen minden a napszaknak megfelelő árnyékot kapott – a táj és a kocsik egyaránt. Amikor például magas fenyők közé visz az út, hirtelen teljes sötétség borul ránk akár nappal is. Az autók árnyékolása első osztályú – ráadásul még fénylik is a felületük, s külön az ablakuk. Magának az autónak az árnyéka szépen rávetődik még az út menti sziklákra is. És az extra látványeffektusokról akkor még nem is beszéltem. A fák közt beszűrődő napfény csóvákat rajzol a párás levegőbe, éjjel vakuk villannak a bámészkodók csoportosulásainál, a felkelő nap éles fénye zavaróan a szemünkbe világít, és még folytathatnám tovább. Így "prózában" elmondva azonban nem az igazi: ezt látni kell.

A BRIT BAJNOKSÁG

A Europress (most már Actualize) féle Rally Championshipek közül ez immáron az ötödik. Legutóbb ugyebár kisebb Föld körüli túrát téve versenyezhettünk mindenfelé a világon – hol afrikai elefántok közt, hol pagodák árnyékában. A stilizált pályatervezés azonban már a múlté: ez a játék most sokkal komolyabb. A Mobil 1 nevével fémjelzett Brit Rallybajnokság van a játékban szimulálva, méghozzá nagyon is realisztikusan. Hat rallyversenyről van szó, melyek a brit szigetek más-más pontjain vannak megrendezve. Ez a hat verseny összesen 36 szakaszból áll, melyek igen eltérő kihívásokat tartogatnak. Néhol havazás, eső vagy köd is előfordul, és talán az sem mellékes, hogy van olyan rally, amit késő délután vagy este indítanak útjára, s így néhány (vagy akár az összes) szakaszt koromsötétben kell levezetni.



Amatőr sportoperatőrök itt aztán tökéletesen kiélhetik vágyaikat

Maga a játék egyébként kísértetiesen hasonlít a Colin McRae Rallyra. Nemcsak azért, mert abban is remek pályák voltak, hanem mert a játékmenet szinte teljesen egyezik. Megmondom őszintén, többször is megnéztem a játék dobozát, nincs-e valami köze hozzá a Codemastersnek. Ugyanúgy itt is csak kétszakaszonként lehet a kocsin javítani, s itt is csak korlátozott idő áll a szerelőink rendelkezésére. (Az már csak a ráadás, hogy a Rally Championshipben az is előfordul, hogy csak három szakasz után kerülünk vissza a műhelybe.)

A szervizelési lehetőség ritkasága két szempontból is nagyon nagy kitolás. Először is azért, mert minden futam előtt átvizsgálják a kocsit, és ha valami nem felel meg az alapvető követelményeknek, azonnal kizárnak minket az egész rallyról; másrészt meg azért, mert csak a szervizképernyőnél lehet állást menteni. Ezzel kapcsolatban pedig el kell mondanom, hogy a Rally Championshipben a legrövidebb pályaszakasz teljesítési ideje négy perc. Ergo ez annyit jelent, hogy jó esetben úgy negyedóránként van lehetőségünk állásmentésre...

A szerviz képernyőjén felül látható a kiszabott idő, ami a szerelési munkálatok kiválasztásával egyre csökken. Hogy mennyit kell szerelni egy-egy alkatrészen, az persze attól függ, mennyire vettük igénybe. Ha sokat borultunk, sokat mentünk az útról letérve, nagyon hamar amortizálódik a járgány. Tévedés ne essék: ha gyönyörűen vezetünk, akkor is kopnak az alkatrészek. Nagyon kell óvni a gépet, mert ahogy a valóságban, a játékban is nagy a meghibásodások lehetősége. Ahogy mondani szokás: csőstül jön a baj. Ha "kimegy" a harmadik sebesség: hamarosan "kimegy" a második is. Ha pedig két sebességet kell a kuplunggal "átcsúsztatni", csak idő kérdése, hogy gallyra menjen az is...

Szóval nagyon ki van számítva minden. Közben még a váltó áttételeinek állítása és a gumik kicserélése is időbe kerül. Ha pedig túllépjük az időkeretet, büntetést kapunk, s időhátránnyal kell a következő szakaszon rajtolnunk.

A SAJÁTOSSÁGOK

Az iszonyúan hosszú szakaszok miatt tehát nagyon akkurátusan kell vezetni. Az aktuális helye-



Kicsit könnyítettem a kasztnin, bár lehet, hogy így már kevésbé áramvonalas ez a Peugeot

zésünket a bal felső sarokban írja ki a gép. Természetesen – igazi rallyról lévén szó – nincsenek más autók a pályán: a helyezésünket a részeredmények alapján számolja ki a gép. Legfelül egy különös eredménykijelző-panel látható: ennek a bal és jobb szélén a mögénk, illetve elénk rangsorolt autó van kirajzolva, s az is jelezve van, hogy mennyi az időkülönbség köztünk. E kettő között egy sáv szimbolizálja a versenytávot, s rajta egy nyíl mutatja az általunk megtett utat. A sáv kisebb szekciókra van osztva, ugyanúgy, ahogy a pályán az ellenőrzési pontok elhelyezkednek. Amikor egy ellenőrzési ponton áthaladunk, az adott szekció kiszíneződik:


Én hozzá sem nyúltam – ennyit a gépi versenyzők képességeiről


Az előzés meglehetősen körülményes móka, különösen az úton

ha sikerült tartani a pozíciónkat, vagy még előztünk is, akkor zöldre, ha viszont visszaestünk, akkor pirosra.

A többiek képzeletbeli mozgása nagyon realisztikus: például az első checkpoint után még bármi lehetséges. Ha mondjuk a 23. helyezést kapjuk, nem jelent semmit – vagy legalábbis csak annyit, hogy még egyben van a mezőny. Magyarul a következő szekciónál akár 22-t is ugorhatunk előre. Itt kell megjegyeznem viszont, hogy a korai rajttal nagyon vigyázzunk, ugyanis plusz tíz másodperccel kezdeni nem túl felemelő érzés... A győzelem titka végül is egyszerű: a biztonságos vezetés. A játék által kínált kihívás ugyanis szerencsére teljesen reális. Nincs túlfeszített tempó: ha már ismerjük a pályát (tanulmányozni őket az időmérő futamoknál lehet), egészséges sebességgel és kanyarvételekkel tartani lehet akár az első helyet is. Na persze nem mondom: ehhez rengeteg gyakorlás kell. Nem felborulni, nem menni be zsákutcákba, nem menni neki egy fának se: ezt kell elsajátítani.

A játék irányítása tökéletesen megfelelő, vagyis a gázt, a féket és a kéziféket kombinálva halálpontosan lehet csúsztatni az autókat a kanyarokba, s nem feltétlenül szükséges joystick vagy kormány – elég a billentyűzet. Régi jellemzője viszont a Rally Championship-sorozatnak, hogy az autók kicsit mereven mozognak, és ez úgy tűnik, ezúttal is visszatérő momentum. Az autók dinamikája alulmarad a Colin McRae autóival szemben: a járgányok kissé hirtelen változtatnak irányt, s mivel alig lengenek be, könnyebben az úton maradnak. Csakhogy most mindezt kivételesen nem vettem zokon, mivel így némileg könnyebb a játék, s ez az említett hosszú menetek miatt egyáltalán nem árt. Inkább legyen egy kicsit mesterkélt a kanyarvétel, mint bukni a célegyenesben, s újra kezdeni negyedórányi játékot. Igaz, egy speciális esetben, a fizika törvényeinek áthágása viszont szörnyen idegesítő a program részéről. Arról az esetről van szó, amikor az autó tejre áll. Mintha egy természetfeletti erő vonzaná az autó tetejét a földhöz: ha egyszer borulunk, 90%, hogy végül fejjel lefelé állapodunk meg. Idegesítő, mert csak hosszú-hosszú másodpercek múltán hajlandó a program talpra állítani minket...

A FORMÁHOZ A JÁRTÁLOM

A játékban nem kevesebb, mint 22 autó szerepel: ezek négy kategóriába vannak sorolva. Természetesen az igazi pályákhoz valóságból "kölcsönvett" versenyautók dukálnak. Csak ízelítőül egy-egy példa közülük: Ford Puma (A5), Skoda Felicia (A6), Seat Ibiza Cupra Sport (A7), Peugeot 206 WRC (A8). A kocsik esztétikai megjelenésének csakis elismeréssel lehet adózni. Nem csak arra gondolok, hogy grafikailag csúcs szuperek és remek 3D-s belső nézet is választható – főként az tetszett, ahogy totálkárosra törhetjük őket. Nem pusztán egyre jobban horpadnak egy algoritmus szerint, hanem minden "szabályszerűen" történik. Odacsapódik a kocsi fara egy sziklához: leszakad a hátsó spoiler. Az oldalán csúszik a járgány: máris egy tükörrel kevesebb.

A hat legkomolyabb (A8) autót kivéve valamennyi autó választható a szimulációs bajnokságon, melyen a cél természetesen a győzelem. (Nem csak a kategórián belül, hanem a bajnokság egészén is.) A győztes jutalma a második szimulációs mód, ahol viszont már csakis A8-as kocsik fognak részt venni. Természetesen a fentiekben kitárgyalt játékmenet a bajnokság üzemmódra vonatkozik. Az elmondottakhoz csak annyit fűzném hozzá, hogy akár két, három vagy négy játékos is indulhat – egymás után. Két játékos esetén az események felgyorsításához osztott képernyő is kérhető. Persze az egyes játékos autója nem lesz jelen a kettes játékos képernyőjén, és vica versa – ahhoz, hogy lökdösődni, párbajozni lehessen, egyszeri menetet kell indítani. A különálló meneten és a bajnokságokon kívül van játéktermi mód is. Nem mondom: a játékterem-tulajdonosok rosszul járnának, hogyha ez egy valódi automata lenne, ugyanis ugyanazok a hosszú pályák vannak ebben a módban is, mint a bajnokságnál – csak kiforgatva. Fordított sorrendben jönnek a pályák, és ellenkező irányba kell végigmenni rajtuk. A játéktermi módnál egy 50 főt számláló mezőnybe kerülünk, pontosabban annak a legvégére. Mivel elég szűkek az utak, sok bosszúságot okoznak az előzések. A bajnokság "láthatatlan" versenyzőivel szemben ezek a látható versenyzők közel sem olyan élethűek (talán éppen azért, mert látjuk őket): igen primitíven vannak megkódolva. Nem látnak, nem hallanak, csak mennek. Sokszor nem tudják, mi a dolguk, s egy-egy egyszerűbb kanyarban fennakadnak, vagy akár fel is borulnak. A halálom az, amikor egy kerítéskapunál (amelyek néhol keresztezik az utat) fennakad az egyikük, s miatta én sem tudok továbbmenni. Az idő pedig ketyeg – mert természetesen az arcade módnál időlimit is van! Az időlimitet pedig ugyebár úgy lehet kijjebb tolni, hogy áthaladunk a következő ellenőrzési ponton... Az utolsó rally-mód a Time Trial, vagyis az idő elleni verseny. Ezt szintén lehet többen is játszani; tulajdonképpen majdnem ugyanaz, mint a különálló futam. A fő különbség abban rejlik, hogy itt nem csak a többi játékos idejét tartja nyilván az eredménykijelző, hanem a korábban futott tíz legjobb teljesítményt is.


Esik eső karikára... Meg a szélvédőre is



Az Ulster rallyn a gonosz IRA felborította az autómat

AZ ELSŐ – TERMÉSZETESEN

Nos, hirtelenjében ennyit tudtam összehordani a Rally Championshipről. Most már csak olyan dolgokat tudok megemlíteni, amiket amúgy a legtöbben már természetesnek vesznek. Természetes például, hogy van visszajátszás – méghozzá nem is akármilyen. Mint ahogy mostanában a "jobb helyeken" szokás, a felvett "filmet" nyomban vágóasztalra tehetjük, s kilassíthatjuk az érdekes részeket, melyekhez TV-s kameraállásokat is használhatunk. A filmet megvághatjuk, kifotózhatunk egy-egy képkockát, és persze el is menthetjük az egészet. Egy másik természetes dolog, hogy a főmenüben van network játék arra az esetre, ha három, vagy esetleg akár nyolc játékosnak szottyan kedve a hagyományos módon (egymást nem kímélve) versenyezni. No és persze az is természetes, hogy kérhetünk infokat, képeket a pályákról, az autókról – szóval kellően tájékozódhatunk, hol járunk, és hogy áll mostanában a rally világa. Mindezek fényében végül természetes, hogy a Rally Championship a szememben átvette a stafétabotot a Colin McRae Rallytól, s immár "ő" halad a rally-szimulációk mezőnyének élén.

V.Z.

Rally Championship

FEJLESZTŐ: Magnetic Fields
KIADÓ: Actualize
WEBSITE: www.rallychampionship.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P-II 266, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-III 500, 128MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN, internet

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■■■■■
Játszhatóság ■■■■■■■■□□
Szavatosság ■■■■■■■■■□
Zenebona ■■■■■■■■□□

Summa summarum

Az egyik legtökéletesebb autós játék – a rally-szimulációk között pedig nem is csak az "egyik"

végítélet

93%

OLDTIMEREK, ELŐRE!

Az Auto Union D a nyerő, vagy inkább a Mercedes Benz 125? Vagy esetleg az új Alfa Romeo Bimotore? Volt idő, amikor az autóverseny-rajongókat ezek a kérdések foglalkoztatták. Ez volt az az idő, amit ma már csak az autóversenyzés hőskorának szokás nevezni. A kezdetek kezdete, amikor még nem volt 6000 újságíró, hogy a futamokról tudósítson, s ebből kifolyólag még nem a pénzről és a hírnévről szólt a dolog. Hogy akkor mégis miért kockáztatták a versenyzők az életüket? Minden bizonnyal megszállottságból. Csakis ez lehet a magyarázat, hiszen tegyük hozzá: akkoriban még sokkal veszélyesebbek voltak a körülmények. Baleset esetén a versenyzők sorsa a mennyeiek kezében volt. Törésálló sisakról meg tűzálló nomex ruháról még csak nem is hallottak: bőrsipka meg pamut overál védte a testüket – maximum a széltől. Az autógyárak pedig mit sem törődtek holmi biztonsági előírásokkal: korlátozó szabályok híján csakis a sebesség és a teljesítmény növelésével voltak elfoglalva. A Bugatti 59-ben például a pilótának a benzintankkal kellett megosztania a szűkös vezetőfülkét... Nos, aki ki akarja próbálni, milyen lehetett egy ilyen "virsli-gumikon" száguldó koporsóban repeszteni, most megteheti. A Sierra Grand Prix Legendje után ugyanis most még régebbre mehetünk vissza négy keréken: a Microprose az 1937-es esztendőt választotta játéka "színhelyéül".


Biztonsági szempontból ideális a sofőr mellé szerelt benzintartály


Az út mellett nyomasztó tömegek szemlélik az elképesztő száguldást

FŐ AZ ÉLETHŰSÉG

Ahogy azt egy Microprose játéktól el lehet várni, a Spirit of Speed 1937-ben minden eléggé valósághű. A kor 15 "csúcsszuper" járgánya választható. Az élbolyt a német autócsodák képezik, de persze jelen vannak kevésbé sikeres típusok is, mint például az ERA Remus – két thaiföldi herceg "hobbiautója". Az eredeti pályák – melyekből kilencet számolhatunk össze – igen sajátos arculatúak. Egy részük civil utakból van összetákolva: versenyezhetünk például Tripoli poros útjain, vagy Párizs külvárosában. Ugyanakkor jelen vannak a legelső versenypályák is, mint például Donington Park. Mivel még nem volt egy letisztult formula a pályaépítéshez, egészen szélsőséges dolgok várnak ránk. A francia paui pályán például roppant szűk utcákon kell haladnunk, s néhol olyan hajtűkanyarok vannak, hogy még teljesen lefékezve is csak alig lehet bevenni őket. Az ovális brooklandsi pálya ellenben olyan, mint egy NASCAR verseny: a rajtnál rátesszük a lábunkat a gázra, a célban pedig levesszük. Elképesztő hosszú egyenesek, hajtűkanyarok, döntött kanyarok, betonút, földút: szóval minden megtalálható a repertoárban.

A valósághűség egyébként főként a grafikára értendő. Az autók gömbölyű hátulján látványosan megtörik a fény, a környezetet pedig jól kidolgozott épületek, és igényesen megrajzolt fák teszik "hihetővé". Ráadásul minden fának vagy korlátnak van árnyéka, és az autók kontúrja is kirajzolódik a talajra – tökéletesen a napállásnak megfelelően. S minthogy a pályák nagy része sík terepen terül el, az sem mellékes, hogy egyszerre több tucat tereptárgyat rajzol ki a gép igen nagy távolságban. (Az már más kérdés, hogy milyen sebességgel...)

A kézikönyvben az ajánlott konfigurációban egy Matrox G400-as videokártya szerepel. Hmmmm. Az én "mezei" Voodoo III-asommal csak éppen hogy eldöcögött a játék, sőt: ha négy vagy annál több kocsi volt a képernyőn, már inkább ugrándozott. Nem tudom egyébként, muszáj-e ennek így kinéznie. Főleg azért nem értem a dolgot, mert ha az options menüben a részletességet minimálisra vesszük, alig romlik valamit az összkép (kicsit csökken a látótávolság), viszont a képfrissítés csodák-csodájára teljesen zökkenőmentessé válik.

A hanghatásokról szintén eléggé felemás véleményem van. Némelyik autó hangja nagyon rendben van, akad viszont egy-kettő, amelyik istentelenül vonyít. Az viszont nagyon klassz, ahogy a belső nézetben még a sebváltó kattanását is hallani.



A monzai pálya egyik legkedvesebb vonása az a korlát ebben a döntött kanyarban

AMI NEM TÚL REÁLIS

Az autók elég jól kormányozhatóak, de sajnos van egy-két idegesítő jelenség, mely igencsak távol áll az élethűségtől. Az odáig rendben van, hogy amikor falnak csapódunk, könnyen megpördül a kocsi, de miért nem törik, és miért nem tud felborulni? A korabeli autók nem éppen a stabilitásukról voltak híresek – hiszen pontosan ezért voltak olyan veszélyesek. Most akkor miből kéne tudnunk, hogy ezek a versenyek milyen keményeк voltak? Ha netán a játszhatóságot akarták óvni azzal, hogy nem törik ki a kerék, akkor legalább néhány horpadás lehetne a kasztnin. Arról szó nincs, hogy teljesen megfeledkeztek a sérülésekről, mert igenis le lehet strapálni a járgányt. Csakhogy minden átmenet nélkül, hirtelen következik be a legrosszabb: amikor is nem veszi be a sebváltó a kettest, vagy kigyullad a motor.

A komputer ellenfelekről szintén nem sok jót tudok elmondani. Iszonyúan gépiesen vezetnek, azaz hajszálpontosan azonos köröket írnak le. Amikor egyszer sokáig nem sikerült megelőznöm az első helyezettet, sikerült megfigyelnem, hogy 100%-ig ugyanott húz egy-egy féknyomot minden egyes körben, mintegy "felülradírozva" az előzőt. Társaink az intelligenciának sajnos a legcsekélyebb jelét sem mutatják. Még robotpilótának sem lehet nevezni őket. Mert azt még egy robotpilóta is tudja, hogy az ütközéseket kerülni kell. De nem! Ők a legnagyobb nyugalommal belénk száguldanak, az előzéseknél meg úgy húzzák ránk a kormányt, mintha ott se lennénk.

NE LEGYÜNK MAXIMALISTÁK!

Mondjuk bármennyire is gyászos az AI, a játék azért tartalmaz annyi érdekességet, hogy kellően felkeltse az érdeklődésünket. Remek megoldásnak tartom például a bajnokság menetét. Nem várják el tőlünk azt a képtelenséget, hogy egy kisebb istálló járgányával megleckéztessük a "nagyokat", hanem mindegyik csapathoz egy testhezálló feladat dukál. A bajnokság indításakor először is a nehézséget kell meghatároznunk, majd utána rá kell böknünk a szimpatikus kocsira, s a feladat ezek függvényében íródik ki – teszem azt: az első hatban kell majd végeznünk. A bajnoki szezonon kívül lehetőség van úgymond scenariók betöltésére is, melyekkel egy-egy speciális helyzetet kell megoldanunk. Meg van határozva, melyik pályán, milyen autóval kell menni, és hogy milyen helyezést várnak el tőlünk. A harmadik és egyben utolsó játékmód a Single Race. Ez teljesen szokványos egyszerű menetet jelent tetszőleges körülmények között. Magunk határozhatjuk meg nem csak az autónk típusát és a pályát, de még az ellenfelek mennyiségét és a körök számát is. Apropó körök száma: a bajnokság futamain, illetve scenarioknál nem tudom miért nem lehet csökkenteni a hosszúságot. Nem biztos, hogy mindenki szereti a 20-30 perces versenyeket – én legalábbis túl türelmetlen vagyok hozzá.

Igaz, a hosszú menetek nélkül viszont elsikkadna egy igen lényeges momentum: a kerékcsere. Csakúgy, mint a mai F1-es futamoknál, muszáj kiállni úgy a táv felénél, mert mind az üzemanyag, mind a kerekek kopása úgy van kiszámítva. Amikor kivonulunk a bokszba, egyenesen ahhoz a parkolóhelyhez kell állnunk, ami ki van jelölve számunkra. Miután megálltunk, manuálisan kell beállítanunk, milyen munkákat akarunk elvégezni. A kerekeket egy-egy gombnyomásra lecserélik, viszont az üzemanyag adagolásához folyamatosan kell nyomnunk az F5-öt. Hasonlóképpen utántölthetünk olajat is, de az olyan lassan fogy, hogy nemigen van rá szükség. Természetesen a kerékcserék veszik el a legtöbb időt, de ha úgy gondoljuk, taktikázhatunk: hátha esetleg kihúzzuk a verseny végéig a régi gumikkal.

AZ ATMOSZFÉRA AZ IGAZI, DE AZ MÉG NEM BIZTOS, HOGY ELÉG

A Spirit of Speeddel az autóversenyzés egy legendás korszakába nyerünk bepillantást: ebből a szempontból a játék nagyon király. Főleg a prezentáció állja meg a helyét. A kézikönyvből érdekes dolgokat tudhatunk meg a korabeli technikai vívmányokról, utána pedig rögtön tesztelhetjük is azokat. Például elolvashatjuk, hogy az Alfa Romeo mérnökei úgy akartak felzárkózni a németekhez, hogy nem egy, hanem két motort szereltek az autójukba – majd megbizonyosodhatunk róla, hogy az így nyert erőgép viszont zabálta a benzint és a gumikat. Vagy utánanézhetünk, hogy miért nem tudunk kedvünkre száguldozni a Bugattival: a tervezőjük nem volt hajlandó átvenni (vagy ha úgy tetszik lemásolni) mások ötleteit. Jellemző, amit arra a panaszra mondott, hogy miért nem tér át végre a hidraulikus fékek használatára. A válasz így hangzott: "Én azért készítek autókat, hogy menjenek, nem pedig azért, hogy álljanak." Szóval az atmoszférát sikerült megteremteni. A játék stílszerűen egy fekete-fehér képsorral jelentkezik be, majd tökéletesen stílusos zene csendül fel. A menüben a kocsiválasztás és a pályaválasztás egyaránt animációkkal van illusztrálva, melyek révén könnyen emészthető az egész.

Mondjuk az áttekinthetőség annak is köszönhető, hogy a játék végül is csak alapvető szolgáltatásokat nyújt. (Sőt, ha azt vesszük alapul, hogy még multiplayer játék sincs, akkor még azokat sem...) Hogy néhány további hiányosságot is említsek: az nagyszerű, hogy el lehet menteni a visszajátszásokat, de miért csak egy fixen megvágott TV-s változatot lehet megtekinteni. Vajon miért nem lehet nézetet váltani, vagy akár a többi versenyzőt is nyomon követni. Nem hiszem, hogy lehetetlent kívánok, hiszen a futamok alatt bármikor átválthatunk a többi kocsira. (Csak ott viszont abszolúte nincs értelme, hiszen addig a saját gépünk magára lesz hagyva.) Megérzésem szerint kicsit kutyafuttában készülhetett ez a játék. Figyelmetlenségre utal például, hogy az Auto Union D belső nézetében ki van akadva az üzemanyagmérő. Még szerencse, hogy az F12-vel behozhatunk egy panelt a járgányunkra vonatkozó infókkal. Végül még egy sietségre utaló jel: azt a CD-n található readme fájl is tanúsítja, hogy a brooklandsi pályán a bokszutcából való indulás, illetve az oda történő beérkezés (mint élethűségi tényező) csak az utolsó pillanatban lett kialakítva. Ez még rendben is volna, csakhogy arról úgy tűnik, megfeledkeztek, hogy az AI-versenyzők a bokszutcában lelassítanak (mint a kiállásnál). Így jót röhögtem, amikor egy már vesztettnek elkönyvelt futamon végül 5 másodperces hátrányt lefaragva vágódtam be az első helyre...

V.Z.



A 29. körre sikerült majdnem tökéletesen leamortizálni a gépet. Egy gumicsere talán belefért volna



Te Szent Lauda! Kigyulladt a masina!



Nicsak. Az a kolléga tán tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül?

Spirit of Speed 1937

FEJLESZTŐ: Broadsword Interactive
KIADÓ: Microprose/Hasbro
WEBSITE: www.spiritofspeed1937.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P-II 233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Remek ismeretterjesztő szoftver az autóversenyzés hőskoráról, de játéknak kicsit kevés

végítélet

78%

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC ARMAGEDDON'S BLADE

Az Armageddon's Blade egy kiegészítő lemez a Heroes of Might and Magic III-hoz. Elismerem, ez nem volt túl szellemes felkonferálás, de gyanítom, hogy a téma ismerői már ennyitől is erőteljes izgalmi állapotba kerültek. Az eddig megjelent Heroes-epizódok méltatásával nem is lopnám a helyet – elég legyen annyi, hogy a körökre osztott fantasy stratégiai játékok Valhallájában a mai napig az asztalfő környékén üldögélnek. Ez olyannyira igaz, hogy még a kiegészítő-lemezek iránti olthatatlan viszolygásomról is megfeledkeztem, mikor először kezem ügyébe került az Armageddon's Blade. Mindent összevetve nem is csalódtam a 3DO legújabb művében, a játék minden szempontból méltó a Heroes3-hoz. Mindenekelőtt a nagy garral beígért új hadjáratokat vettem szemügyre, mivel kétségkívül ezek fogják a legtöbb Heroes-rajongót bukszájuk megcsapolására késztetni.


Ez volna a Conflux vidám mosolyalbuma - elementális élmény

Jelentem alássan: hadjáratokban, új térképekben nincs hiány. Összesen hat új hadjárat közül szemezgethetünk, melyek közül mind hosszában, mind pedig történetében kiemelkedik a névadó Armageddon's Blade. A cselekmény ezúttal egy nagyhatalmú ereklye kikovácsolása körül folyik, mely – ha elkészül – egész Erathiát a pusztulásba taszíthatja. Igen hosszú, s az eredeti játékhoz képest igen nehéz hadjárat ez, bár ez utóbbi a kiegészítő egészére igaz. Különösen az utolsó hadjárat sikeredett brutálisra, melyben egy ifjú lovag eseménydús hétköznapjaival ismerkedhetünk meg. A rossz hír csak annyi, hogy a már emlegetett nehézség még most sem az AI-nak, hanem a hatalmas nyersanyagbéli hátrányunknak s a minden eddiginél nagyobb szörnycsapatoknak köszönhető. Különösen kellemetlen meglepetés volt az új, meglehetősen kellemetlen adottságokkal bíró sárkányfajzatok felbukkanása, amiket még véletlenül sem tudunk hadaink közé édesgetni. Egyébként új szörnyekben nincs hiány: a hobbitoktól kezdve a pixieken át egészen a nomádokig számos régi ismerős felbukkan – sajnos többségük a "függetlenek" táborában...



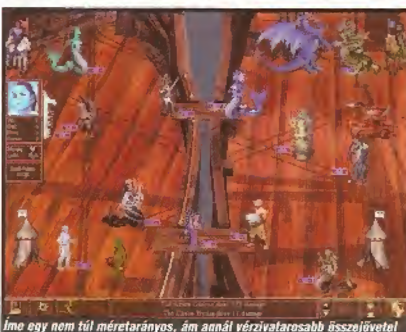

Valami azt súgja, hogy itt megérné ingatlannal spekulálni

Ideje lenne az új városfajtáról, a Confluxról is szót ejtenem, ha már annyi szép dolgot regéltek róla 3DO-ék. Az új "faj" egyértelműen a különféle elementálokra épül, melyeket eleddig legfeljebb varázslóink által idézhettünk meg. Komoly tanulmányokat nem volt alkalmam folytatni e témában, de eddigi benyomásaim szerint az új fiúk nem igazán sikeredtek ütőképesre. Eleinte túl drágák és nehezen felfejleszthetők, a végjátékban pedig határozottan nyeszlettnek bizonyulnak elementál-seregeink. A legerősebb lény, a Főnix ugyan nem egy gyenge szerzet – szapora, viszonylag olcsó, s mindennek tetejében halálakor a csapat kb. fele feltámad hamvaiból. Ennek ellenére sem sorolom a Confluxot a legtáposabb városok közé, bár a középmezőnybe azért mindenféleképp belefér. Kellemes újdonság a Varázslóakadémia, ahol 2000 aranyért alapfokon kioktathatjuk hőseinket a mágia négy formájára. Természetesen akadnak egyéb újdonságok is, bár a kettő, azaz két darab új ereklyét azért egy pöttyet kevesellem. Jó hír, hogy az eredeti játékhoz képest akad néhány apró, ám kellemes módosítás, például ostromnál már személyesen irányíthatjuk a tornyok működését, s visszavonulhatunk akkor is, ha mindegyik csapatunk lebénult vagy megvakult. A legnagyobb változáson mégis a térképszerkesztő alprogram ment át, két jelentős újdonság is várja a pályaszerkesztésért lüktető időmilliomosokat. Először is az egyes térképeket egymás után fűzve már hadjáratokat is kreálhatunk, ami az Internet áldásainak köszönhetően meghatványozhatja a Heroes3 előtt eltölthető időt. A másik újítás tán még ennél is izgalmasabb: egy véletlen térképgenerátor á la Diablo! S meglepő módon a dolog – ha nem is gyorsan, vagy hibátlanul – de működik. Jómagam három térképet hoztam így létre, s ebből kettő egész élvezhetőre sikeredett. Igazán érdekes sztorit mondjuk senki ne várjon ezektől a "puzzle-térképektől", de azért remekül el lehet velük pepecselni. Alkalomadtán hosszú hónapokon át...


Meglehet, hogy nem a varázsgyűrű-pajzs-távcső-amulett-íj-madárszobor-kard-aranymellvért-ballisztа-sátor-fejsze-varázsgömb-szarvassisak teszi a hőst, de azért fő a biztonság...

Nos, az eddig összeírtak alapján mindenki sejtheti, hogy mit is várhat az Armageddon's Blade-től. Eget rengető újdonságokra senki ne számítson – e kiegészítő nem sok új rajongót fog a Heroes-sorozatnak szerezni. Maga a grafika, hang s legfőképp játékmenet szinte semmit nem változott, az új városfajta és különleges helyszínek ellenére sem. Az Armageddon's Blade a maga, komoly(abb) kihívást jelentő pályáival s apró változásaival inkább a már meglévő Heroes3-rajongóknak szerezhet kellemes perceket. Nekik viszont kötelező darab, hisz a térkép-generátornak s a saját hadjáratoknak köszönhetően még sok-sok órát tölthetnek kedvencük előtt.

T.J.


Íme egy nem túl méretarányos, ám annál vérzivatarosabb összejövetel

HOMM3 Armageddon's Blade

FEJLESZTŐ: New World Computing
KIADÓ: 3DO
WEBSITE: www.3do.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: LAN, internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

A maga műfajában szinte tökéletes darab, de csodákat senki ne várjon tőle

végítélet

86%


SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
TopWare INTERACTIVE


TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION


576 KByte
POSZTER


576 KByte
POSZTER

1 HÓNAP KORLÁTLAN INTERNET ELŐFIZETÉS 3000,- FT

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 120W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 99.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 108.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT BE6 alaplap. Ultra DMA66. Intel® BX chipset. 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- 120W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 159.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 168.900 Ft

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 alaplap. Ultra DMA66. Intel® BX chipset. 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- LS-120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék DVD film

Celeron 500MHz Nettó ár: 239.900 Ft

Pentium III 550MHz Nettó ár: 299.900 Ft

A fenti konfigurációkhoz nálunk vásárolt Windows98 esetén 1 hónap korlátlan Internet elérést adunk ajándékba.

ACOMP DIRECT

Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Vásároljon nálunk Windows 98-at és ajándékba 1 hónap korlátlan Internet előfizetést adunk. Extra ajándékként választhat egyet a legújabb DVD filmek közül, hogy élvezhesse a hibátlan kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legjobb alaplapja: a BE6 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 466MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!





Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Shadow Company

Left for Dead

ÁRNYÉKRA VETŐDVE

Valamikor, évekkel ezelőtt nagy élvezettel készítettem képeket egy tájgeneráló programmal. A elkészült dimbes-dombos, fákkal tarkított terep hozta az ötletet, hogy milyen remek lenne egy katonai taktikai játék ilyen környezetben. A dombtetőn figyelhetnek az orvlövészek, a felderítők az erdőn át osonhatnak, az utakra aknákat lehet telepíteni... Szerencsére másnak is eszébe jutott ez, olyasvalakinek, aki kompetens a játékkészítés területén – név szerint a Sinistar Games-nek, aki a Shadow Company-val egykori fantáziálásomat valósította meg. Ilyen jellegű taktikai játék már jelent meg – név szerint a Commandos – de az csak ál-3D környezetben játszódott, így a Shadow Company tulajdonképpen úttörő a maga nemében. Ráadásként a Shadow Company sokkal reálisabb, mint a Commandos – például nem látni az összes ellenfelet, csak azokat, akiket tényleg megláttak embereink.



Az olaj világpiaci ára áldásos ténykedésemnek köszönhetően várhatóan felszökik a közeljövőben

FEGYVEREK ÉS EMBEREK

A játékban egy zsoldoshadsereg virtuális parancsnokát alakítjuk, feladatunk a katonák megvételétől kezdve a fegyvervásárláson át az akció levezényléséig terjed. A felszerelés, csapatösszeállítás nem olyan összetett, mint a Rogue Spear-ben, első ránézésre otthon van a menükben az ember. Nincs komoly stratégiai tervezés, a terv kialakítása és végrehajtása időben alig különül el, ezért inkább taktikai a játék. A játékot sokan hasonlítják a Jagged Alliance 2-höz is, hisz mindkét játékban zsoldosokból álló csapattal kell a kiadott feladatot elvégezni, majd felmarkolni a nagy dohányt, ám a JA2-vel szemben itt nem körökre van osztva a harc, hanem valós időben játszódik. Maximum nyolc katona lehet a szárnyaink alatt a tizenhat jelentkezőből. Mindnyájuknak részletes karakterlapja van, melyről megtudni, hogy a különféle lőfegyverekhez mennyire ért az illető, milyen sikeresen tud rejtőzködni, gyógyítani, robbantani stb. Akinek nem elég ennyi a katonákról, az a személyi adatlapjukba is beleolvashat, ahol kicsit elmélyedhet a zsoldos eddigi életében. Hogy bevetésenként mennyit kell leszurkolni a katonáknak, az természetesen a képességeken múlik. Miután összegyűjtöttük embereinket, következik a felfegyverzés. Tekintve, hogy a pénz nagy úr a játékban (is), a bevetések során szerzett fegyvereket itt eladhatjuk, újakat vásárolhatunk. Az arzenálban megtaláljuk a különféle bevetésekhez szükséges fegyvereket. Alapfelszerelés a kés, mellyel egy sikeres lopódzás után átmetszhetjük az ellenfél torkát. Hasznos szerszám, vannak helyzetek mikor nem érdemes nagy zajt csapni a lőfegyverekkel, mert nyakunkra hozhatunk egy kisebb csapatot. A holttestek – akár a Commandos-ban – itt is elszállíthatóak, vállra kapva elrejthetjük őket a többiek elől. Közelharchoz találunk 9mm-es berettát, de kis távolságra hatásosabb a shotgun, melyből található egy igen impozáns "Jackhammer" automata típus. Természetesen van géppisztoly is (MAC 11), Uzi, valamint a nagyobb távolságról is hatékonyan használható klasszikus AK-47-es. Vannak különlegességek is: PSG-1-es mesterlövész puska, melybe sajnos csak öt, méregdrága lőszer fér. A robbanások kedvelőinek tetszeni fog az rakétavető, illetve a klasszikus kézigránátokkal is ellesznek. Az adott küldetéstől függően speciális felszerelésekre is szükség lehet, például fényképezőgépre, ha fotókat kérnek tőlünk, lehallgató készülékre, ha poloskákat kell elhelyeznünk. Kötszercsomagot és drótvágót érdemes mindig magunkkal vinni, valamint éjjeli bevetésre az IR szemüveget.



A köd leple alatt kicsiny hajóm csendben megközelíti a méretesebb célpontot

Mielőtt elosztjuk a cuccokat a katonák között, tüzetesen nézzük át a karakterlapjukat, s értelemszerűen annak adjuk a kötszereket, aki a legjobban ért a gyógyításhoz, az dobálja a gránátokat, aki a legjobb ebben a nemes sportágban és így tovább. Bevetés alatt olykor nehézkes átpakolászni a cuccokat, ha külön-külön partizánkodnak a katonák, akkor meg lehetetlen is. A katonák képességei egyébként változnak, egy-egy küldetés alatt folyamatosan fejlődnek, akár egy szerepjátékban. Ezzel együtt a zsoldjuk is emelkedik, de hát ugyebár a szaktudást meg kell fizetni.

Miután felszereltük embereinket a megfelelő fegyverekkel, municióval és egyebekkel, beállíthatjuk, hogy mely napszakban legyen a bevetés, és már útra is kelhetünk.

A küldetések nagyon sokfélék. Az ellenséget általában hiánytalanul el kell tenni láb alól, de nem ez szokott lenni a fő feladat. Légvédelmi rakétákat kell megsemmisíteni, lázadók által elfoglalt olajfúrótornyot kell visszaszerezni, ellenséges objektumokat kell visszafoglalni vagy megsemmisíteni, máskor csak fényképeket kell készíteni.

A feladatok változatosak, nem laposodik el a játék a vége felé sem.

ÉLES BEVETÉS

A grafikus eligazítás után műholdas kapcsolat útján megbízónk mond még néhány szót a feladatról, majd a terepen találjuk magunkat. A küldetések általában az első célponttól nem messze kezdődnek. Itt találjuk csapatunkat, itt még nyugodt körülmények között felfegyverezhetjük őket, eloszthatjuk a cuccokat. A pálya egésze bejárható a kamera segítségével, de csak a tereptárgyakat látjuk ilyenkor, az ellenfeleket és a felszereléseket csak akkor pillanthatjuk meg, ha azt embereink is látják. A kamera mozgatása a numerikus billentyűzetről vagy az egér jobb gombjának nyomva tartása mellett lehetséges. Érdemes rászánni néhány percet a kezelésének ki-

tapasztalására, mert a harcokban sok múlik azon, hogy kezeljük a kamerát. A katonákat egyesével, vagy csapatban


Következik a hirtelen felindulásból elkövetett fejbelövés esete

mozgathatjuk, utóbbi esetben előre meghatározott vagy általunk kitalált formációban. Érdemes előre küldeni egy felderítőt, mivel nehezebben veszik észre, és kisebbek a veszteségeink is. Kiválasztásakor tartsuk szem előtt a "stealth" tulajdonságot, mely az osonás közben keltett zajt hivatott jelképezni, és az "infiltration"-t, mely az észrevétlenségünket jelzi (azaz milyen távról látnak meg először minket). A megvilágított részekre figyeljünk, a tűz vagy a reflektor fényében tényleg könnyebben észrevesznek. Olykor érdemes a füstgránáthoz nyúlni, ilyenkor jó eséllyel észrevétlenek maradunk. Az ellenségek "intelligenciája" egyébként nagyon jól ki lett dolgozva. Ritkán csinálnak hülyeségeket, a négy nehézségi fokozat abban tér el egymástól, hogy mekkorát sebez az ellen, illetve mikor vesz észre bennünket.

A terepen található járművek szinte egytől-egyik használhatóak: hajóra szállhatunk, autóba, tankba ülhetünk, hójáróval mehetünk. Nagyot dob a játékon


Kipróbáltam a rakétavetőt. Úgy tűnik, működőképes

ezeknek a járműveknek a viselkedése: a hajó mozgását, sebességét befolyásolják a hullámok, a sodrásirány, az autóknak meg kell küzdeni az emelkedőkkel, és nyomot hagynak maguk után. A tereptárgyak is érzékenyen viszonyulnak akcióinkhoz: egy-egy komolyabb robbanás a levegőbe repíti a katonai sátrakat, épületeket, villanyoszlopokat görbít meg, fákat szaggat szét.

Összesen kilenc hadjáratot kell végigküzdenünk, melyek több küldetésből állnak. Ezek a küldetések összekapcsolódnak egymással, általában egy térképen játszódnak. A hadjáratok nem zavarhatóak le néhány perc alatt, olykor hosszú délutánok rámennek a tökéletes kivitelezésre. Ez különösen igaz, ha nem a leggyengébb fokozaton játszunk.

AZ ELMARADHATATLAN HÁLÓJÁTÉK

A mai trendnek megfelelően a Shadow Company-ba is beépítették a hálózati játék lehetőségét. Ilyenkor minden játékos egy-egy zsoldost irányít, és így kell véghajtani az akciót. Persze a folyamatos kommunikáció ilyenkor nélkülözhetetlen, alaphelyzetben ezt írásban tehetjük meg – ami elég lassú. Szerencsére a játék használja Roger Wilco kommunikációs programot, mely segítségével hangot vihetünk át a neten valós időben. Ez a www.rogelwilco.com site-ról tölthető le, és szabadon használható. Használatához a multiplayer


Ezt a tornyot már csak merő szorgalomból is felrobbantom


A természet lágy ölén hamarosan egy gonosz hátbaszúrás várható

képernyőn be kell írni: "rogerwilco on", mire megjelenik a RogerWilco ablaka, s onnan visszaváltva a Shadow Company-ra máris működik a hangátvitel. A host gépen mindenképp futni kell a programnak, hogy a kliensek használhassák. Gyakorlatban sajnos nem volt alkalmam kipróbálni, kicsit nehezen tudom elképzelni, hogy modemes kapcsolat mellett is működőképes megoldás, de nagyon kíváncsi vagyok rá.

3D-S TEREP

A szabadon mozgatható környezet szerintem egyedülálló, tényleg olyan mint a régi tájgeneráló progik által készített képek (csak azok perceket gondolkoztak egy 386-os gépen egy nézet kiszámolásán). Az építmények, járművek mind-mind 3D-s objektumok, egytől egyik kimagasló minőségben, aprólékosan kidolgozva. Sajnos olykor előfordulnak textúra és objektum elhelyezési hibák, (pl a katona a hajó oldalába olvadva áll, a hajóról olykor "leesnek" az emberek, majd visszakerülnek), de ezt csak az igazán szőrös szívűek róják fel komoly hibaként. Ennek a 3D-s világnak ára is van: egy közepes gépen (PII300, 96ram, TNT16mb), közel 3 perc egy nagyobb térkép betöltése, s ha sok objektumot tartalmazó terület felett mozgatjuk a kamerát, bizony csúnyán elkezd szaggatni, ami olykor emberéletekbe kerülhet. Ezektől a "hibáktól" függetlenül olyan hangulatot tud biztosítani a 3D-s megjelenítés jó kamera kezeléssel, amivel én még nem találkoztam.

Hangok terén nem érheti panasz a ház elejét, remek környezeti hangokat szedtek össze a készítők. Az első pályán például olyan élethű a távoli kutyavonítás, hogy sokáig nem tudtam eldönteni, az utcáról vagy a játékból jön a hang. Egyedül a 4 hangfal kezelését hiányolom, egy ilyen taktikai játéknál az nagyon bejönne. Az egész kellemes háttérzene CD-ről szól, de szerintem a teljes átéléshez jobb kikapcsolni.

A kezelés elsajátításával nem lesz gond, egyrészt mert adja magát, másrészt, mert magyar nyelvű kézikönyv készült a játékhoz. Esztétikailag ugyan nem egy élmény, és fordítási bakik is előfordulnak benne, de a szükséges tudnivalók kihámozhatóak belőle. Ezeken a hideg napokon kifejezetten jól esik a forralt bor mellé a meleg szobában egy alaszkai küldetés.

Gáspár

Shadow Company

FEJLESZTŐ: Sinister Games
KIADÓ: Ubi Soft
WEBSITE: www.sinistergames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Minden Commandos-rajongónak melegen ajánlott, aki kíváncsi kedvencére 3D-ben

végítélet

91%

Piszok nagy szerencséje van az Eidosnak a Revenanttal. Ennél találóbban nem is konferálhatnám fel a Diablo-klónok kis családjának legújabb tagját, mely – jó ideig legalább is így tűnt – a lehető legszerencsétlenebb időpontban született meg. Elméleti síkon (illetve a Blizzard ígéretek síkján, mely még a legvérmesebb Douglas Adams-hívők számára is rejtélyes közeg) ugyanis mostanság kellett volna megjelennie a Diablo2-nek is, ami kb. annyira tett volna jót az Eidos eladási statisztikáinak, mint egy közepes méretű atomháború. Nos, ezennel belevonyítom az 576 megszentelt hasábjaiba, hogy idén már nem lesz Diablo2! Horror. E gyászos hír eredményeképp egyrészt nem vonulok december végén kéthetes Internet-száműzetésbe, másrészt pedig figyelő szemem inkább a Revenantra vetem, ami az előzetes ígéretek szerint a Diablo patinás hagyományait követi. Az Eidos leginkább azzal büszkélkedett, hogy a Revenant jóval életszagúbb és látványosabb harci szituációkkal kápráztatja el a nagyérdeműt, mint a nevezetes előd. Ezen felül ígértek más, felettébb bájos dolgokat is: színes fényeket, 3d-effekteket, félképernyőnyi ellenfeleket és borongós hangulatú háttértörténetet.

Ez utóbbira külön ki is térnék, mivel a Revenant – legalábbis hangulat tekintetében – méltó folytatása és vetélytársa a Diablónak. Hősünk, Locke nem más, mint egy pokolból megidézett bűnös lélek, ki életéért cserébe feltétlen engedelmességgel tartozik megidézőjének. A játék elején nem is emlékszik semmire előző életéből, ám szép lassan felbukkannak az elfeledett emlékek. Emellett még egy különös, minden jel szerint démonimádó kultusszal is meg kell küzdenie, s egy elrabolt nemeskisasszonyt is ki kell szabadítania a Változás Kultuszának titokzatos erődjéből. Bájos.

A SZÍNPOMPÁS SZÍNPOMPA

Mikor első alkalommal vágott szemembe a Revenant szín- és effektkavalkádja, legfeljebb egy halk "húba'meg"-re futotta erőmből. Egy dolgot el kell ismernem: a szerzők minden létező látványelemet igyekeztek belezsúfolni a játékba. Ez eddig dicséretes is, ám legsötétebb balsejtelmeim igazolódtak be, mikor kissé jobban belemerültem a programba. Először is az "optimalizáljuk a csóringer kis PII-300-asra a grafikát, hogy ne szaggasson" nevű népi játék borzolta az idegeimet, majd következett az "ismerd meg videokártyád elvileg tökéletesen működő driverének hiányosságait", s az egészre egy jó, kiadós kis patchtöltögetés tette fel a koronát. A játék még mindezen öv- és kényszeriratézkedések után is tartogatott meglepetéseket, például az árnyékok helyén időnként felvillanó kis háromszögek láttán a dühroham kerülgetett. S mindez egy teljesen kommersz, TNT-chipset mellett. El sem merem képzelni, hogy az egzotikusabb videokártyák tulajdonosaira milyen tortúra várhat.

A folytatólagosan elkövetett hullagyalázás eredménye pár rakás arany

Most persze olyasmivel illene előrukkolni, hogy "mindezekért a látvány bőségesen kárpótol mindenkit". Lenne is a dologban némi igazság, hisz a Revenant valóban pofásra sikeredett. A grafikusok szemmel láthatóan megdolgoztak a pénzükért, a szivárvány minden színében pompázó fény/árnyék hatások pedig szintén ritkaságszámba mennek. Az mondjuk már kevésbé tetszik, hogy a játék képi világa helyenként a My Little Pony-t idézi. Például okáért kissé zavar, hogy egy barlang mélyén minden zölden-kéken-rózsaszínen-narancssárgán foszforeszkál. Azért ENNYIRE nem kell kihasználni azoknak a fránya 3D-kártyákat, bármilyen jól is mutasson egy reklámfüzetben. A másik komoly problémám az volt, hogy a szintezés és tértartás néhány helyen egész egyszerűen csapnivaló. Néha azt is nehezen lehet megállapítani, hogy két párkány közül melyik van magasabban, s melyik lépcső hova vezet. Bosszantó. S mindennek tetejében még a pályák tervezése is messze áll a tökéletestől, például a lépcsőfordulókba való beszorulást a már emlegetett barlangokban sikerült művészi szintre emelnem. Szóval szép a Revenant, színes a Revenant, csak épp helyenként túl harsány, a gépigény pedig rémregénybe illő. A Diablo különös módon tizedekkora teljesítményű gépeken is gyorsabban fut – s még csak csúnyábbnak sem nevezném. Hiába, azért valamit nagyon tudnak odaát a Blizzardnál...

Ah, úgy tűnik e Sirocco komát különösen érzékeny ponton találtam el

EGY NEHÉZSÚLYÚ MECCS: REVENANT VS. DIABLO

Hát igen, kár is lenne áltatni a népet: a Revenant vitán felül (s többé-kevésbé el is ismerten) Diablo-klón. Következzen tehát az összevetés, hogy sikerült-e az Eidosnak felülmúlnia, vagy legalább is megújítania a legendás elődöt. Előljáróban csak annyit, hogy kezd kissé égésszagú lenni a dolog: egy több, mint 3 (!) éves játék ül az RPG-akciójátékok trónján. Azért annyival nem [illegible] profibbak a Blizzardos srácok. Na szóval:

Harc. Ez az a pont, mely [illegible] a Revenant irányába [illegible] a mérleg nyelvét. A Revenant sokkal [illegible] szerepjátékra emlékeztet: [illegible] dás, magasabb [illegible] kombinációk közül [illegible] varázslatról és [illegible]. A három támadási forma [illegible] szúrás, vágás és csapás. A támadások sebzése és gyorsasága [illegible] gük függ az [illegible]. A különféle támadás kombinációkat a városban [illegible] fegyvermestertől tanulhatjuk el, ha elértük a megfelelő tapasztalati szintet. Természetesen minden támadás, s kombináció folyamatosan fárasztja hősünket, amint azt az Életerő és Mana alatti csík jelöli. Nullára csökkenve Locke barátunk szánalmasan lassú és gyenge támadásokra képes csak, ilyenkor érdemes védelembe vonulni, illetve átmeneti visszavonulót fújni. Első pillantásra nem fest rosszul e rendszer, csak épp játék közben nem működik igazán jól. Először is a legtöbb ellenfél könnyedén legyőzhető az A billentyű szapora püfölésével, mindössze a fáradtságra kell ügyelnünk. A blokkolás megfelelő használatát elsajátítva ujjgyakorlattá züllik a harc: támadsz, támadsz, támadsz, blokkolsz, visszavonulsz, [illegible], támadsz, támadsz... Ennyi, s nem több. A kombinációk használata általában [illegible] felesleges, a [illegible] jó része [illegible] – [illegible] nem vagyunk teljesen reménytelenek az ügyességi játékokban, garantált a siker.

Diablo után szabadon

REVENANT

[illegible] A Revenant alkotói megkísérelték némi kalandszálat is becsempészni a játékba, ám érzésem szerint igen hamar elfogyott a lelkesedés. Akadnak ugyan dialógusok, melyben több lehetséges válasz közül szemezgethetünk (hurrá...), ám a játék még így is tök lineáris. Ez ugyan a Diablora is igaz volt, ám ott legalább a labirintusokba való lemászkálásnál volt némi szabadságunk. Például a merészebbek lemerészkedhettek viszonylag alacsony szinten is a Barlangokba, míg a biztonsági játékosok a Katakombákban gyűjtögethették a (sokkal de sokkal kevesebb) XP-t. A Revenantban [illegible] detések és helyszínek [illegible] ben követik egymást, a [illegible] száma minimális. Egy [illegible] bárki is újra nekikezdene [illegible] multiplayer [illegible] nem rossz, sőt, [illegible] futását [illegible] tén ez a [illegible] inte[illegible] 15. [illegible] nyom [illegible] messze [illegible] [illegible] pl. [illegible] Ezeket a [illegible] végrehajtott [illegible]: tehát a karddal legyőzött ellenfeleiért járó XP a kardvívás képzettségünket növeli. Csak zárójelben: szinte minden használható fegyver kard, tehát fejszékkel-buzogányokkal teljesen felesleges szerencsétlenkedni. Apropó, fegyverek! A boltokban ugyan időről-időre frissül (és erősödik) a választék, ám igazán jó fegyvereket és vérteket CSAK a vadonban lehet találni, így szinte nincs mire költeni. Hmmm... emlékszik még valaki a Diablo 150.000 aranyas kardjaira? A Revenant vége felé unalmamban már 200-300 gyógyitallal mászkáltam, nehogy túlcsorduljon a számláló.

Mágia. A Gyűrűkúrát idézve: "Mágia – vágja". Ugyanez magyarul: valahogy nem igazán éri meg a különféle varázslatokkal pepecselni. Maga a rendszer meglehetősen egyedi: kalandozásaink során különféle mágikus talizmánokat találhatunk, s ezek kombinálásával különböző varázslatokat [illegible] lenne. A már "[illegible]" varázs[illegible] [illegible] Ez is – [illegible] öncélú az egész. Sokkal szórakoztatóbb volna a dolog, ha a lehetséges kombinációkat nekünk kéne kikísérletezni, illetve a "recepteket" külön-külön, nem pedig ömlesztve szedegethetnénk össze. A legkomolyabb probléma mégis az, hogy a varázslás lassú. Mire befejezhetnénk az igét, egy fürgébb ellenfél már rég a beleinkben kalandozik, különösen igaz ez a multiplayer játékra. Akad ugyan néhány használható varázslat, mint a Kataklizma, a Tűzgolyó vagy a Villám, ám egy jól időzített kardroham még mindig jóval célravezetőbb. A Diablo teljesen eltérő Tolvaj-Varázsló-Harcos taktikáinak itt nyoma sincs. Sajnos.

Multiplayer. Na, erre aztán kár lenne a szót vesztegetni. Tömören és röviden: gyengécske. A "játék" mindössze annyiból áll, hogy néhány kalandor egy labirintusban egymásnak ugrik, s vadul elkezdi csépelni egymást. Vannak felvehető tárgyak, kósza szörnyek – nagyjából egy izometrikus Quake-ről van szó. NEM HISZEM EL, HOGY HÁROM ÉV ALATT MÉG SENKINEK NEM ESETT LE AZ EIDOSNÁL, HOGY MI IS AZ A MULTIPLAYER RPG!!! MÉR' NEM NÉZTEK MEG EGY DIABLO FAN-SITE-OT?!

Ezekkel a rámtörő hőhullámokkal valahogy nem igazán tudok boldogulni...

Találkozásom Pók Icával gyorsan pofozkodásba torkollott

A hamuban sült lovag klasszikus esete

Kezdődő románcom az asztalon tángyoló hölggyel arany híján már kezdetben megfeneklett

VERDIKT

Voltaképp nem rossz játék ez a Revenant, sőt, jómagam nagyon kellemes napokat töltöttem el előtte. A gond csak az, hogy ezek az idilli pillanatok igen hamar véget értek: először is a program hibái elég hamar előbukkantak, másrészt pedig pár napi játék után már a szóló-játék végére értem. A multiplayer-játékkal való kísérletezésem pedig kínos élményekkel gazdagított – úgyhogy a magam részéről végeztem is a Revenanttal. A műfaj kedvelőinek mindenféleképp érdemes kipróbálniuk, ám hogy a Diablohoz hasonló kultikus darab aligha lesz belőle, arra a nyakamat teszem. Zárszóként még annyit jegyeznék meg, hogy az Interneten nem egy lelkes társaság saját készítésű küldetéseket és pályákat kreál a játékhoz, ami hosszú távon azért még igen kellemes dolgokat is eredményezhet. A játékhoz egyszer mellékeltek egy szerkesztő-programot is, ám az kb. annyira felhasználóbarát, mint egy F-117-es műszerfala. A jelek szerint néhány elszánt alak még így is boldogult vele, jómagam csak gratulálni tudok nekik. Aki pedig végképp Revenant-lázban ég, az akár le is töltheti egy teljes, 148 oldalas (hát nem egészen hivatalos) útmutatót a játékhoz, térképekkel, cheatekkel és egyéb nyalánkságokkal. Én pedig figyelmemet ismét a Blizzard-site felé fordítom, s várok. És várok. És várok. És csak várok.

T.J.

Revanant

FEJLESZTŐ: Stratos Group
KIADÓ: Eidos
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS:

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P233, 64MB
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

"Kellemes darab, de a Diablo2-nek azért jobban örültem volna..."

végítélet

82%

Újra csaTANKolunk!

ARMORED FIST 3

Nem hiszem, hogy túl sokan lennének, akiknek mond valamit a cím: Armored Fist. Vagy ha mégis, hát abban szinte biztos vagyok, hogy csak keveseket hoz lázba. Pedig a tank-szimulációk már az idők kezdete óta népszerűek a játékpiacon – gondoljunk csak az ősrégi Battlezone-ra a


Bonyulult gyakorló feladat: lődd szét a házakat!

játéktermekben. A Novalogic az Armored Fist első részével egy kicsit talán elvetette a sulykot: túlságosan is szimuláció lett. Majdnem mindent a játékosra bíztak, aki így azt sem tudta, hirtelen melyik gombhoz nyúljon, vagy hogy az egérrel hova mutasson. Túl bonyolult volt egy szakasz parancsnokának lenni, ráadásul a tankon belül a négyfős legénység mindegyikét egyszerre személyesíteni meg. A másik hátulütő a voxeles grafika volt. Kétségtelen tény, hogy a "térbeli pixelekkel" lehet a legtökéletesebb domborzati viszonyokat kialakítani, ám a 486-os gépek még nemigen voltak felkészülve erre a feladatra… A '97-ben kijött folytatás ez utóbbi szempontból már egészen más lapra tartozott: "a pincétől a padlásig" minden szebb lett, s a gépek új generációja már bírta is sebességgel. Ehhez jött még a leegyszerűsített, ikonvezérelt irányítás, s máris élvezetesebb lett a dolog.


Hiába füstölög ott magában a barátunk, mindjárt puskavégre kapjuk

Most pedig itt van a harmadik epizód. Ami a grafikát illeti, majdnem ugyanazt kapjuk, alig toldották meg egy-két effektussal az alkotók: több fa és objektum tarkítja a tájat, látszanak a lánctalpnyomok, stb. Ehhez képest a sebesség viszont drasztikusan csökkent. A Celeron 333-asommal csak éppen tűrhető volt a teljesítmény – de úgy hallottam, PIII-asokon is megakad az akció, ha túl sok dolog történik egyszerre. Főként a füsteffektus tesz be nagyon, amit pedig muszáj igénybe vennünk, mert hát a rejtőzködés elemi fontosságú egy tankcsatában. A készítőknek talán el kéne gondolkodniuk, nem inkább a hardveres gyorsítókártyákat kéne erőltetni.

A játékmenetben már inkább előnyösek a változások. Először is most már rohangálnak a csatatéren gyalogos katonák is. Igaz, sok segítséget nem jelentenek se nekünk, se az ellenségnek – de legalább frankón a földbe lehet döngölni őket. Az irányításon is javítgattak. Noha látszólag megmaradtak az egér/billentyűzet kombinációnál, most inkább csak a billentyű használata javasolt. Jobban átlátható az egész, és nincs is olyan sok opcióra szükségünk, mint korábban. Ha easy beállítással játszunk, a gép egy csomó mindent elvégez helyettünk, például automatikusan betárazza a megfelelő lőszert, annak megfelelően, hogy milyen célpontot jelöltünk ki.

A további újdonságokat egy mondatban össze tudom foglalni: 50 küldetés, négy hadjárat és 32 játékos multiplayer mód.

HOVA KELL BEVONULNI?

A feladatunk természetesen továbbra is egy (illetve több) M1A2 Abrams Tank irányítása, s a cél T80-as tankok, Hind helikopterek és egyéb gonosz orosz haditechnikák leamortizálása.

A főmenüből a Battles móddal külön indíthatunk csatákat: ezen belül valamennyi küldetés meg fog jelenni, amelyet egy-egy hadjárat során már játszottunk. Hadjáratokból négy van, ezek Szomáliában, Thaiföldön, Iránban/Afganisztánban/Pakisztánban, illetve Azerbajdzsánban/Grúziában játszódnak. Gondolom nem kell sok fantázia hozzá, miféle konfliktusokban, s milyen szerepben járunk el: a NATO vagy az ENSZ "békefenntartóinak" oldalán kell beavatkoznunk, s a végkifejletnél természetesen a Harmadik Világháborút kell megakadályoznunk. A hadjáratok bevetéseiben több szakasszal kell támadnunk, avagy megvédenünk egy kulcsfontosságú pozíciót. A szakaszok négy tankból állnak, s bármelyik szakasz bármelyik tankját irányíthatjuk. A társaink tehát nem csak hogy segítenek, illetve végzik saját teendőiket, de egyben ők testesítik meg az "életeinket" is: ha kilövik a tankunkat, szépen kiválasztunk egy másikat. A szakasz vezetője mindig ki van jelölve a szakaszon belül, és ha egy "alárendelt" tankot választunk, úgy a vezér követése, illetve megóvása lesz a feladatunk.

Az említett négy konfliktus mellett a gép a hadjáratok között néhány szóló küldetést is nyilvántart, melyeknél csakis magunkra számíthatunk. Ez az ún. Solo Duty opció abban is különbözik a hadjáratoktól, hogy szabadon válogathatunk a bevetések között (a hadjáratoknál természetesen csak sorjában mehetünk végig a küldetéseken).


Így könnyű: az A-10-esek elvégzik helyettünk a piszkos munkát

FORT KNOX

A hadjáratokhoz van besorolva a tréning is, ahol az első dolgunk megtanulni vezetni. Ez persze nem csak a jobbra-balra kormánymozdulatokban merül ki, hanem főként a navigációs rendszer megismerésében. A navigációs pontokat a HUD-on függőleges csíkok jelzik: a felettük lévő szám a távolságukat mutatja. Egyszerre mindig két waypointot láthatunk: a sárga az aktuális, a zöld pedig az azt követő. Amennyiben nincs a láthatáron az aktuális pont, a képernyő tetején egy piros nyíl is mutatja a helyes irányt. Ha menet közben feleslegesnek tartunk egy pontot, akkor azt akár fel is szedhetjük. A leginkább előnyös külső nézetből átválthatunk a sofőr nézetére, is ahol a műszereken láthatjuk a sebességet, a tank állapotát, stb. Ha éppen nem akarunk sofőrködni, az 1-4 gombokkal automatán állíthatunk be egyenletes sebességet. A teszt-vezetésnél egyébként figyelmeztetnek egy igen megszívlelendő tanácsra: mindig használjuk ki a dombok takarását!

A második küldetésen a fegyvereket próbálhatjuk ki. A hazai bázison még nem tudunk sérülni, minthogy nincs, aki visszalőjön – szóval ez is veszélytelen. Fegyverekről lévén szó természetesen ezúttal a tüzér nézetét vizsgálhatjuk meg. Ilyenkor két "nézőkébe" is bepillanthatunk. A tüzér elsődleges nézetén (GPS) minden szükséges ki van írva: mi van éppen betárazva, melyik ellenség van éppen befogva, s a célpont milyen távolságra van. Láthatjuk, ha éppen az újratöltés folyamatban van, vagy ha netán elfogyott a muníció, sőt még azt is, hogyha meghibásodott a löveg – egyszóval mindent. (A töltés megtörténtét mellesleg a tüzér hangos kiáltással is nyugtázza.) Két nagyítás közül is választhatunk: ötszörös vagy tízsze-

res mértéket állíthatunk be. Ezek után jogos lehet a kérdés, hogy akkor mire lehet még jó a másik nézet? Nos csupán arra, ha az előbbi meghibásodna. A pótnézet (GAS) egyszerűen annyi, mintha belenéznénk a löveg csövébe – csak hozzá kell képzelni egy tízszeres nagyítást. Persze ha szerencsénk van, a tüzér egyik nézetére sincs szükség. Az automata célzással egyből ráállhatunk (akár külső nézetből is) a célra, s majdnem biztos a találat. A gondok akkor kezdődnek, amikor az ellenség füstbe burkolózik.

A tréningküldetésnél az első feladatunk néhány őrtorony megsemmisítése. Ehhez az oktató a 7.62-es coax gépágyút javasolja. (Ezt a fegyvert bármikor közvetlenül is használhatjuk a "C" gombbal.) Később személyszállító APC-ket és tankokat kell kilőnünk. Az előbbiekhez a 120mm-es ágyú Heat lövedéke ajánlott, az utóbbiakhoz pedig a Sabot.


Nyugodj békében, fiam! Rémes bosszút állok érted, mégha én is tapostalak le


Ez egy nagyon bátor gyerek, még lő is rám. Bár már nem sokáig


Nini, ott elvegyült a csapataim között egy partizán! Vajon miért nem lövik le a többiek?

Bár a gyakorlásnál nincs mód kipróbálni, a felsoroltakon kívül felszerelkezhetünk még légvédelmi (MPAT) lőszerrel, vagy intelligensen (a célpont felett) robbanó repeszgránáttal is (STAFF), mely megbúvó ellenség, illetve helikopter ellen hatásos. A "lövészeten" az utolsó feladat néhány épület eltakarítása. A "bontást" az .50-es kaliberű parancsnoki géppuskával végezhetjük el, mely a torony tetején van rögzítve. A parancsnok eme "játékszere" égi áldás esetén is hathatósan bevethető.

A harmadik tréningküldetés a csapatmunkáról szól. Pontosabban arról, hogyan koncentrálhatjuk szakaszunk tűzerejét úgy, hogy közben az egységeink biztonságáról sem feledkezünk meg – egyszóval: az alakzatokról. Új alakzatot kétféle módszerrel vehetünk fel: vagy behívjuk a parancsok menüjét, vagy közvetlenül egy hozzárendelt billentyűt használunk. Természetesen az utóbbi megoldás a gyorsabb. Ha az ellenség helyzete ismeretlen, az ék alakzat ajánlott. A tűzerő koncentrálására a vonalba rendeződés hivatott, ilyenkor viszont rég rossz, ha "oldalba kapnak" minket. Ha biztonságos terepen, gyorsan akarunk haladni, az egyszerű oszlop formáció a legpraktikusabb. Amennyiben oldalról várunk támadást, jobbra vagy balra védekező szárnyat alakíthatunk ki. Amikor pedig bárhonnan jöhet az ellenség (mert mondjuk ismeretlen terepen vágunk át), akkor a gyémánt alakzat a legbiztonságosabb. A csapatmunka gyakorlásába tartozik az IVIS-nek, vagyis a jármű belső információs rendszerének a megismerése is. Az IVIS monitorán a terep felülnézetből látható, s rajta minden ismert (!) egység mozgása nyomon követhető. Látható, hol és milyen jármű halad, hol van bunker, rakétaállás, stb. Ezen kívül itt rakhatjuk le, avagy törölhetjük a szakaszaink a navigációs pontjait is.

A tréning negyedik részében külső segítséget hívhatunk. A célpont kiválasztásához az oktató külön ajánlja a hőképes nézetet, mellyel éjszaka is pontos koordinátákat tudunk leadni. A rádión aztán kéttajta segítséget hívhatunk: légi csapást vagy tüzérségi támogatást.


Hát ebből a távolságból nehéz lett volna elhibázni!

Az utolsó gyakorlófeladatnál már csak "összegezni" kell a tanultakat, azaz szabadon rombolhatunk, ahogy tetszik.

KIFORROTTABB TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A többi tankot persze ezúttal is tehetjük "emberi" irányításúra: a multiplayer játékokat a Novaworld címszó alatt kell keresni. LAN-on vagy Interneten keresztül a következő módokon csatázgathatunk: kooperálva (max. hatan) a küldetéseket játszhatjuk végig (akár az egyszemélyes játéknál); deathmatchet vagy team deathmatchet (piros és zöld teammel) rendezhetünk akár 32-en; red on blue játékba foghatunk (max. 8 résztvevővel), ami abban különbözik a team deathmatch-től, hogy a csapatoknak küldetésük van; és van capture the flag is, melynél két csapatot alkotva megint csak 32 versenyző csatázgathat. Újdonság a hangos üzenetek küldésének lehetősége, melyhez csupán egy full-duplex hangkártya szükséges mikrofonnal.

ÉRTÉKELÉS

Az Armored Fist 3-mal végre valóban úgy érezhettem magam, mint egy páncélos szakaszparancsnok: nem nekem kellett vesződnöm az irányzékkal és egyebekkel. Ez tehát tetszett. Jóformán csak vezetni kell és kiadni a tűzparancsot. Igaz, ez így kevésbé "szimulátor", és egyesek szerint a játék egy shoot'em up szintjére alacsonyodott le, de ez szerintem nem így van. Pont ellenkezőleg. Egy parancsnoknak ugyebár irányítania kell: megmondani, hogyan, milyen irányból, milyen formációban legyen végrehajtva a támadás, mikor kell motorfüstbe burkolózni és így tovább. A pro mellett van kontra is, méghozzá bőven. Az egyik az automata célzás, ami – csakúgy mint a korábbi részben – mindenre rááll, csak arra nem, amire akarjuk. Bár meghatározhatjuk, hogy a legveszélyesebb célpont, minden célpont (még a saját járműveink is), vagy az utolsó támadónk élvezzen prioritást, ám olyan lehetőség még véletlenül sincs, hogy az előttünk lévő ellenséget célozzuk be. Mellesleg ha mondjuk a legveszélyesebb célponton véletlenül újra megnyomjuk a "befogást", utána végig kell pörgetnünk a lényegtelen célpontokat, csakhogy visszaálljunk – mialatt persze a "legveszélyesebb célpont" el is végzi a feladatát... Az ellenfelek intelligenciáján szintén volna mit javítani. Egy centire egy ellenséges szakasztól két méter magas portelhőt verek fel, de oda se bagóznak. Ez ám a hidegvér! Amíg az egyiket ki nem füstölöm, addig meg nem mozdulnának. De ha megmozdulnak, akkor aztán elég bambák! Ha takarásban vagyok, csak akkor fordítják felém a csövüket, amikor végre meglátnak (és már rég késő), holott nyilvánvaló, merről tüzelek. A későbbi küldetések csupán attól lesznek nehezek, hogy jókora túlerővel kerülünk szembe, s az ellenséges csapatokat előnyösebb pozíciókba helyezték a pályatervezők. Egyébiránt a harckocsizók nyugalmával ellentétben a gyalogosok roppant depressziósak, nyilván ezért vetik magukat önként a lánctalpaim alá. (Ráadásul főként a saját katonáim.) Hiányoltam továbbá, hogy nincsenek átvezető jelenetek. Elolvashatjuk a teendőket, aztán uccu neki – ennyi. A hadjáratok azért igazán lehettek volna ennél "színesebbek" is. Szóval maradt még teendő a negyedik részre is.

V.Z.

Armored Fist 3

FEJLESZTŐ: Novalogic
KIADÓ: Novalogic
WEBSITE: www.novalogic.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233MMX, 64MB RAM
Ajánlott: P-III450
3D-gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Nem éppen hibátlan, de mindenesetre izgalmas tank-szimuláció

végítélet

83%

USAF

LÉGI C

In medias res: Légi tankoláshoz készülődünk. Előttem a KC-135-ös mindent elkövet annak érdekében, hogy az alá- és mögéhelyezkedési manőverem sikeres legyen. Le vagyok maradva, a gázkaron tolnom kell egy picurkát. Ha utolértem, és stimmel a sebesség, a magasság, akkor az F-15-ösöm baloldali beömlőnyílása mögött, egy óriási "fullánkon" keresztül töltik fel száradó üzemanyagtartályaimat. Sokáig gyakoroltam ezt a feladatot. Mára megtanultam, hogy a lehető legrosszabb, ha átgondolatlanul kapkodok a gázkarhoz, féklaphoz, oldalkormányokhoz, csűrőkhöz, "Refuel" üzemmód-választó gombhoz. Ugyanakkor a túlzott nyugalom sem jó, mert véges időm emésztődik fel fantasztikus gyorsasággal. Olykor elkél ez az "apró" segítség, hiszen kötelékem többi tagja is arra vár, hogy minél előbb teleszipkázhassák magukat. Na és hogyan is felejtkezhetnék meg az Egyesült Államok elnökéről, aki az Air Force One fedélzetén tőlünk néhány mérföldnyi távolságra – az utántöltés idejére – kénytelen nélkülözni közvetlen díszkíséretünket. Rendes fazon, leszállás után mindig meg szokta köszönni a babusgatást. A fedélzeti rádióban hirtelen felbolydul a méhkas: kétségbeesett ordítások, ideges, sőt arrogáns hangú parancsok röpködnek az éteren át. Óriási zűrzavar támadt: az Air Force One felé MiG-ek közelednek... Ösztönösen a lokátorra villan a szemem, de az elnöki gép pozíciója miatt arról most nem kapok semmilyen használható információt. Tankolásról szó sem lehet, balra leborítok, az utánégető 2-es fokozatán döngetek Mr. President feltételezett tartózkodási helye felé. Amikor végre irányon vagyok, a lokátorra meredve kikerekedik a szemem. Különböző irányokból közeledő, de egy irányba tartó pontocskák sokasága telíti a képernyőt – ennyit még a gyakorlatok során sem feltételeztek hadműveszeink. A lehető legtöbbet le kell szednem, mielőtt közelébe férkőznek az elnöki gépnek. Célmegjelölés, azonosítás, befogás, indítás. Hat plusz kétszer tudom ismételni az egyébként rutin-műveletsort, aztán elfogynak a rakétáim. Négy robbanást látok – kettőt vagy leráztak, vagy izgalmamban elrontottam valamit. Egyre jobban közeledik a repülő Moby Dick, csökkentenem kell a sebességemet. Féklap ki, gázkar vissza. Mint mákos tésztát a mák, úgy pöttyözik körül a B-747 hosszú, fehér törzsét a MiG-29-esek. Szerencsére rám most kevésbé figyelnek, miután megválok pótüzemanyag tartályaimtól, gépágyúval különösebb erőlködés nélkül szaggathatom le róluk a borítást. Csak arra kell összpontosítanom, hogy az elnök gépét kihagyjam a szórásból. A MiG-ek, hála a gondviselésnek (vagy a fejlett elektronikai zavaró eszközöknek?), "csak" gépágyúzzák az Air Force One-t, amelyből ennek ellenére sűrű gyakorisággal eregetik az infra-csalit. A csata hevében mégiscsak "sikerül" megelőznöm néhány kopót, de a könnyelműség jutalmaként hátulról be is kapok egy tisztességes sorozatot. Bal hajtóművem tüzet fog, gyors oltás kapcsolás, szisszenés, majd a tűzből marad a koromfekete füst, amellyel majd hazáig jelölöm az utam. A Boeingből is szivárog némi feketéllő égéstermék, de stabilan repül tovább. A nagy vasat az égen kell tartanunk, amíg el nem érjük a legközelebbi repülőteret. Társaim is tiszteletet parancsoló odaadással dolgoznak, lassan-lassan levakarják az elnöki gépről a siserehadat. Egészen a leszállópályáig kísérjük az Air Force One-t, ahol sikerrel földet ér, és már azt a gonosz csikot sem húzza maga után. Az elnök azonban most nem a babusgatásért, hanem az életének megmentéséért mond köszönetet. Ez talán bemelegítésnek meg is teszi a Jane's legújabb repülőgép szimulátora, a nemesen egyszerű nevet viselő USAF elé – valami hasonló izgalmakra számíthatsz minden egyes pillanatában.


Ezek a babák gyorsan rendet tesznek a világ bármely részén


Először telitankolok, aztán beugrok a shopba egy kis édességért

QUICK MISSION

A szimulátorokban szokásos gyorsküldetéssel most is azonnal egy parázs csetepaté közepébe csöppenünk – némi egyéniséggel. Minden szerkesztett küldetésnek egyedi név dukál, amelyen – ha előzőleg elmentettük – újra visszacsalható. Négy helyszín közül választhatunk: Nellis légibázis, Németország, Irak és Vietnam. A küldetés indíthatjuk változó napszakokban, különböző magasságokban és távolságról, sőt, a fegyverzetet is beállíthatjuk a szimpla gépágyútól az adott típus teljes arzenáljáig. Ha valakinek nem lenne elég a levegőben kóválygó célpont, a földre is telepíthet néhány célpontot (jármű oszlopot, SAM üteget, stb.), de meghatározhatjuk a SAM-ek és a légvédelmi ágyúk számát is. Természetesen a fegyverzet újratöltéséről is tetszés szerint rendelkezhetünk. A következő típusokkal indulhatunk: A-10A, F-4E, F-105D, F-117A, F-15E, F-15C, F-16C, F-22A, MiG-29, ellenfélnek a felsorolt típusokon kívül még akad F-1C, F-16, F-111F,F-4G, MiG-17F, MiG-21MF, MiG-23ML, MiG-25PDS, SU-35, SU-22U, SU-24M, SU-27, B-52H, B-2A, TU-22M, E3C AWACS, VC25A, B-707, C-130H,C-17A, IL-76T és KC-135R, 1-4 darabszámban. Na persze ha unalmasnak találjuk a sok bíbelődést az állítgatásokkal, a Random gombra bökve véletlenszerű, a gép által kreált izgalmaknak tesszük ki magunkat.

TRÉNING

A kiképzés három fokozatán (Basic, Weapon School és Red Flag) keresztül ismerkedhetünk a pilóta mesterség fortélyaival. A MiG-29 kivételével a gyorsküldetésben repülhető típusok bármelyikét kiválaszthatjuk "iskola" gépként.

Az alapkiképzés része a guruló pályákon való közlekedés ("taxizás") és felszállás, majd a leszállás gyakorlása, beleértve a légi utántöltést is. Nagyon pozitívan értékeltem, hogy a leszál-


Amerika elnökének repülőgépe...


...néha kicsit túl sok "rajongót" vonz magához

lás nehézségi fokát nem emelték a csillagos égig, ugyanakkor az elkövetett ballépések érzékelhetőek maradtak: szökdécselt, kacsázott alattam a madár. A légi tankolást már csak be-

Ilyen bármelyik pilóta életében előfordulhat egyszer. De akkor utoljára

fentebb felsorolt részek komplex keveréke: egy reptér lebombázásánál vagy túszok kiszabadításánál már millió apró finomságnak birtokában kell tevékenykednünk ahhoz, hogy sikerrel záruljon az akció.

KÜLDETÉSEK

Harcolhatunk drogcsempészek ellen, megmenthetünk egy Irakban bajba jutott francia légi járatot, ismét szutyokká bombázhatjuk az újjáépülő bagdadi atomerőművet, elűzhetünk kínai hajókat egy stratégiai fontosságúnak ítélt sziget mellől, civileket menthetünk vietnami terroristák karmaiból, kakaskodhatunk az oroszokkal, részből épülnek fel. History-küldetésben a vietnami háború egy-egy nevezetesebb eseményét élhetjük újra, a saját bőrünkön tapasztalva, miken mentek keresztül az akkori tökös gyerekek. Bombázunk, vadászunk, kísérünk, majd mentünk lelőtt B-52-es legénységet, elsüllyesztünk utánpótlást szállító hajót, szétforgácsolunk bázisunkat bekerítő harckocsi egységet, és megpróbálunk lebombázni egy légvédelemmel agyontűzdelt hidat. (Utóbbi feladat szó szerint kiverte a hátamon a vizet.)

Nem értem, hogy ilyen géppel hogy lehet feltűnés nélkül "lopakodni"

A Red Arrow a helyszín és a szereplők miatt nem is éles, hanem életre-halálra szóló bevetés, egyfajta "Éles feladatok békeidőben". Itt dől el, hogy képletesen válogatott csapattaggá válunk-e, vagy visszaminősítenek sárkányrepülőnek, ezért végig hangulatos, izgalmaktól sem mentes küldetéseket ígér.

A Sleeping Giant olyan korszakot idéz, amit úgy reméltem, hogy már a hátunk mögött tudhatunk. Keményen összeugrunk az oroszokkal Közép-Európa fölött. Abban a pár bevetésben, melyben belekóstoltam ebbe a részbe, nem nagyon éreztem azt a mindent lehengerlő technikai fölényt, amelyről az Öböl-háború után olvashattunk, de amelyet újabban a szaksajtó is óvatosan megmegkérdőjelez. A térképre Magyarország sajnos (?) még most sem került fel, a térkép legkeletibb csücske Bécsnél megáll.

Általában is ajánlatos, de ebben a programban pedig egyenesen kötelező, hogy a küldetés előtt alaposan megismerjük a feladatainkat. A repülési parancs kiadása előtt tehát időzzünk egy kicsit hosszabban az eligazításnál. A Mission Tipnek különösen nagy hasznát vettem a bevetésekben, mert azokra az apró trükkökre emlékeztetett, amelyek segítségével csökkenteni lehetett az áldozatokat.

...ENDŐRSÉG

csűletből is gyakoroltam, de bevetés alatt nem szívesen kockáztatnám vele az egyébként tisztességesen gyarapodó pontszámaim, ezért inkább rábíztam magam az automatikára.

Nagyon tetszett, ahogy az oktatóm felettem repülve figyelte kezdeti "szárnypróbálgatásaim", szóbeli instrukciókkal korrigálva botlásaimat.

A kiképzés középső fázisában lehet elsajátítani a légi harc, a bombázás, a lokátorok elleni HARM-rakéták, a lézer- és "tv"-irányítású rendszerek kezelését, az éjszakai repülést, a lopakodó technikákat, a századparancsnok teendőit, kiosztandó parancsait, valamint a taktikai megközelítés fázisait. A Vörös Zászló a

és a kedvencem: kimenthetjük imádott elnökünket a slamasztikából.

Mellesleg kapunk még a játékhoz, egy önálló küldetésszerkesztőt is, amivel kedvünkre való bevetéseket faraghatunk magunknak (esetleg másoknak).

CAMPAIGNEK

A hadjáratok a kiképzéshez hasonlóan három

Az orosz hússaláta hozzávalói gyanútlanul közelednek a "szakács" felé

ÉLJEN A KIRÁLY!

Tizennegyedik éve nyüstölök szimulátor programokat, és sokszor megfogalmaztam már itt az 576 oldalain is, hogy ennyi év összegző tapasztalatai alapján mik az alapvető elvárásaim velük szemben (fontossági sorrendben): gyorsaság, nyüzsgés, izgalmas és életszerű helyzetek, megunhatatlan sokféleség, szépség. Ha mindezeket ötvözik, nem cserélik fel a fontossági sorrendet, és tartják a helyes arányokat, akkor becsúszhatnak apróbb hibácskák, mint ez az USAF esetében is megtörtént. Az irányítás profi kormány nélkül például kissé körülményes. Mezei joystickkal is kipróbáltam, de az sem volt jobb a billentyűzetnél: ha keményebben "belehúztam", azonnal túlpördült, ezért apróbb nyomogatással lehet csak elfogadhatóan kormányozni. Különösen a célzást nehezítette meg, de a leszállásnál is oda kellett figyelni. Mellesleg hajlamos a repülőgép a "bólogatásra" is, de ezt ne a magassági kormánnyal próbáljunk meg korrigálni, hanem trimmeljük a kormányokat! Meg egy "szörnyűség": nyüzsi a levegőben, nyüzsi a támadott célpontok körül, nyüzsi a fejemben a feladatok összetettsége miatt – épp landolok, világítanak a kifutópálya fényei, de üres várakozó helyek, üres hangárok, sehol egy üzemanyag szállító, sehol egy teremtett lélek! (Jó, valami "hibát" csak kell találni...)

Ennek ellenére kijelenthetem, hogy az USAF megérdemli "a XX. század eddigi legjobb szimulátora" megtisztelő címet!

Sz.JVC.

USAF

FEJLESZTŐ: Jane's CS
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.janes.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P-II 300, 32MB RAM
Ajánlott: P-III 450, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Soha rosszabbat!

végítélet

95%

PHARA

CAESAR EGYIPTOMB

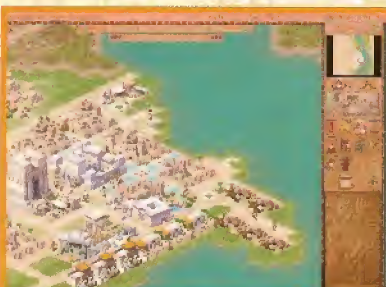
Az ókori Egyiptomban létrejött civilizációra egyaránt szent áhítattal tekintenek a történészek, a régészek, a turisták, meg tulajdonképpen mindenki, akit egy kicsit is érdekel, hogy mit művelt a homo sapiens az utóbbi elmúlt párezer évben. Az írott (vésett) történelem kezdetei előtt megszülető állam ugyanis jónéhány Guiness-rekordot magáénak mondhat, amelyek közül a legelső, hogy – apróbb megszakításokkal – majd' három évezredig állt fent. Nem tudom, kinek juthatott eszébe, hogy a gyakorlatilag lakhatatlan sivatagon keresztül hosszan kanyargó Nílus rendes éves áradásainál lerakodó iszap elsőosztályú termőföldet varázsol a folyó partjainak pár kilométeres körzetébe, és mellesleg gondoskodik az öntözéshez és az emberi élethez szükséges H_2O-ról is – de az atlasszal felszerelkezett egyiptomi polgár is legalább olyan büszkén mesélhette társaságban, hogy olyan kellemesen hosszú és keskeny országban él, mint manapság mondjuk egy chilei. A kezdetben önálló területi egységek mintegy ötezer évvel ezelőtt egyesültek, elkezdték kiterjeszteni hatalmukat a szomszédos barbár törzsekre, istenként tisztelt uralkodóik, a fáraók pedig mindent elkövettek, hogy tetteiknek örök emléket állítva bevonuljanak a halhatatlanságba. A mai ember elképedve szemléli a kőbe vésett örökkévalóságot a piramisok, a szfinx, a sziklatemplomok, vagy akár a királysírok képében (további részletekről érdeklődjetek Lara Croftnál) – amelyekben az a legszebb, hogy az adott kor technikai színvonalán tökéletes lehetetlenségnek minősülnek. A következő párezer év tudósai is kellemesen el fognak vitatkozni rajta, hogy például honnan a csudába került a piramisok építőanyaga a sivatag kellős közepébe, amikor nem ismerték a kereket és hogy az ördögben építették fel őket, amikor nem használtak semmilyen kötőanyagot. Ezt a találgatást hagyjuk is rájuk (már úgyis épp eleget lelkendeztem az egyiptomiakról) – evezzünk át a tények és a számítógépes játékok vizeire. Az első tény az, hogy az Impressions új játékában ebbe a környezetbe csöppenünk. A második tény, hogy a Pharaoh ugyanolyan városépítgetős történelmi Sim City-klón, mint a fejlesztő nyilván mindenki előtt jól ismert Caesar-sorozata. A harmadik tény, hogy ha a játék nem is fog három évezredig tartani, mindenesetre igen hosszadalmas mulatság lesz.


Bőséges az idei termés. Viszont a Nílus az árváltoztatás jogát fenntartja

AZ ÖRÖKKÉ ÉLŐ DINASZTIA

A Caesarban ugyebár egyetlen római helytartó szerepében tündökölhettünk/nyűglődhettünk (mikor hogy), most a sajátos idősíkok miatt dinasztiát alapítunk, amelynek egymást követő tagjai gyarapítják a fáraó (és persze a család) dicsőségét az óegyiptomi történelem teljes hosszában. Ez egyben a campaign is, amely történeti egységek szerint öt nagyobb részre van osztva: archaikus és predinasztikus korra, továbbá az Ó-, Közép- és Újbirodalom korára. Az egyes történeti egységek küldetéseit sorban egymás után kell végigjátszanunk: a kezdők egyfajta gyakorlásnak is felfoghatók, aztán fokozatosan új lehetőségek és új feladatok jelennek meg (vagy éppen tűnnek el, mert csak a legritkább esetben hozzáférhető az összes építmény). Akárcsak a Caesar 3 campaign-részében, egy-egy küldetés megnyeréséhez itt is öt alapvető kritériumot kell teljesítenünk:

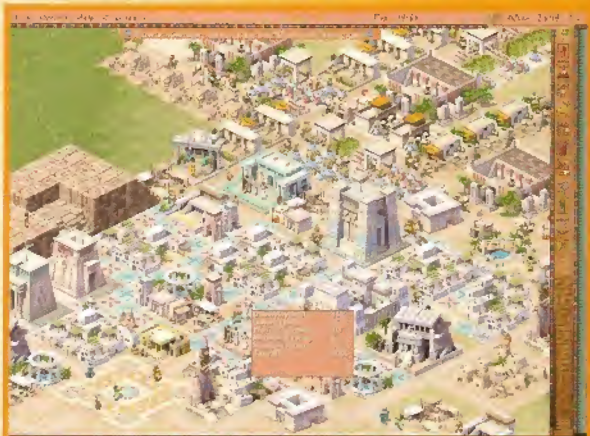
- a kellemes környezetben fekvő lakónegyedek kialakításával bevándorlókat kell csábítanunk a városba, és el kell érnünk bizonyos számú népességet;
- a vallási jellegű, népnevelő és -szórakoztató építmények felhúzásával el kell jutnunk egy adott kulturális szintre;
- a más városokkal történő "külkereskedelem" pozitív egyenlegével (több éven keresztül nagyobb az export, mint az import) el kell élnünk egy bizonyos prosperitást;
- meg kell építenünk bizonyos számú "monumentet", vagyis világcsodát (különféle piramisok, szfinx, stb.), ami persze elképesztő mennyiségű nyersanyagot és munkaerőt kell mozgósítani;
- továbbá el kell érnünk egy bizonyos Kingdom-szintet, ami azt jelzi, hogy milyen eredményességgel működik a város (ez egyrészt az előző paraméterek összességének függvénye, másrészt pedig azé, hogy tudtuk-e teljesíteni a más városok által igényelt "adományokat").


XIII. Szem-Ámon-CoVboyt (az 576-dinasztiából) istenként tiszteli a népe...


...még akkor is, amikor azért akadnak problémák

A "történetben" előre haladva a dolog természetesen egyre elvetemültebbé válik, a dinasztia későbbi tagjai már jobban teszik, ha eleve bebalzsamoztatják magukat, ha végig akarnak játszani egy küldetést. Lévén a családi történet a hi-score-ba is kerül, mód van eleinket felülmúlni – azaz egy régebbi küldetést bármikor újra is játszhatunk.

A campaignen kívül itt is vannak úgymond scenariók (szám szerint 12), amelyek részint egy-egy spéci helyzetet jelenítenek meg (például a katonaság fejlesztésére kell koncentrálni), részint pedig csak az építkezés örömét szolgálják (nincsenek győzelmi kondíciók, viszont az összes lehetőség hozzáférhető)


Úgy látom, nevem most már örökké fog élni. Ha nem abban a masztabában, ott balra, hát a hi-score-ban!

ÉPÜLŐ VÁROS

A város fejlesztésének menete tök ugyanaz, mint a Caesar3-ban. A lakónegyedek építésével új bevándorlókat kell csábítanunk a városba. Először biztosítanunk kell az alapvető létfeltételeket, úgymint víz és legalább egyfajta élelem. A víz kérdése az előző részhez képest új: nem vízvezeték-rendszert kell építenünk (hál'Istennek...), hanem a füves területeken kutakat fúrunk, ahonnan majd vízhordók szállítják ki a vizet. Az élelem kérdését szokás szerint majd a piacok fogják megoldani, a mezőgazdasági termelés viszont szintén új és egy helyi jellegű poénhoz kapcsolódik: nevezetesen a Nílus áradásához. A különböző terményeket adó szántóföldek itt is egyfajta "épületként" üzemelnek, és a folyó árterében építhetjük őket. Áradáskor ezek mindig eltűnnek, de a Nílus visszahúzódásával parasztjaink újra nekiállhatnak kapirgálni rajtuk. A folyó áradása minden évben változik, kisebb szintűeknél egyes ártéri termőterületek hozama sokkal gyengébb lesz.

Az alapvető szükségleteken kívül aztán a népünknek szüksége lesz még jónéhány termékre és szolgáltatásra is az épületek fejlődéséhez. Szükségük lesz például a piacról beszerezhető sörre, edényekre és idővel egy második élelmiszerre is, továbbá kulturális (vallási és szórakoztatási), valamint közigazgatási és egészségügyi igényeik is támadnak. Minél több igényt elégít ki egy adott környék, annál magasabb szintű lesz a lakóépület, azaz annál több emberke lakhat bennük, és persze annál több adót is fizetnek egyenként. Így tehát szükség lesz ipari és szolgáltató épületek felhúzására is, amelyek egyben munkalehetőséget is kínálnak a lakosságnak. A munkaügyi tanácsadó automatikusan munkába állítja a bevándorlókat, munkaerőhiány esetén pedig megadhatunk különböző prioritásokat, hogy elsődlegesen hova kerüljenek a dolgozók. Az alapvető probléma persze a többlet


Az adószedőim a helyzet magaslatán, ráadásul Ozirisz is komál

OH

UTAZIK

lesz, és túlzottan nagy munkanélküliségnél népünk például rendszeresen a palota kincstárának kirablásával teremt magának jövedelmi forrást. A lakónegyedek fejlődésénél az az alapvető bökkenő, hogy a legtöbb ipari épület szolgáltatását és termékeit ugyan igényli a nép, viszont kimondottan rühell túl közel lakni hozzájuk. Mai példával láttatva a dolgot: nyilván nagy szükség van a paksi atomerőmű energiájára, ha Pharaoh-zni akarsz PC-n – de el nem tudok képzelni olyan embert, aki szívesen lakna az erőművel szemben! Az ipari-, katonai- és raktár épületek közelsége tehát ront az épületek színvonalán, mint ahogy a biztonságiaké is (most is tűzoltóknak és építészeknek kell vigyáznia arra, hogy az épületek nehogy leégjenek vagy összeomoljanak, illetve a rendőrök felelnek a közbiztonságért). Viszont előszeretettel lakik a nép közigazgatási és kulturális jellegű épületek közelében, sőt, egy terület színvonalát direkt módon is emelhetjük, ha kertekkel, sugárutakkal vagy szobrokkal csinosítjuk.

Szintén rajong a nép a vallási jellegű építményekért és a monumentekért. Az istenekből a Caesarhoz hasonlóan itt is öt van, és melegen ajánlott jóban lennünk velük. Ha a nép látogathatja templomjaikat és szentélyeiket, valamint időről-időre fesztiválokat rendezünk a tiszteletükre: ha kedvelnek bennünket, áldásokat osztogatnak (Ozirisz például nagy és nyugodt áradást csinál és megduplázza a termés-hozamot), ha viszont megorrolnak ránk, akkor jönnek a katasztrófák: Ozirisz elmossa a termőföldeket (újra kell építeni őket), Bast maláriajárványt csinál, Ptah pedig lerombolhat egy raktárat a benne levő cuccokkal egyetemben.

A város irányításának még két fontos vonatkozása van: a kereskedelem és a katonaság. A játékban idővel földi és vízi kereskedelmi utakat nyithatunk más városokkal, és exportálhatunk/importálhatunk bizonyos termékeket (bár eladni rendszerint mindig több dolgot akarnak, mint venni) – erre olyan küldetésekben már eleve szükség lesz, ahol a győzelmi paraméterek között olyan feladat található, amelyhez az alapanyagot nem tudjuk termelni, de a kereskedelmi mérleg határozza meg a prosperitás szintjét is. Egyes küldetésekben sivatagi barbárok fognak ránk támadni (a történelmi kornak megfelelően líbiaiak, hettiták vagy hükszoszok), ellenük pedig katonai csapatok felállításával és védelmi épületekkel fogunk tudni védekezni. Itt is háromféle csapat van (gyalogosok, íjászok és harci szekerek), és a Caesar3-hoz hasonló hosszú, körülményes és roppant költséges építkezési procedúra után gyárthatsz seregeket, amelyek gyengécske kivitelezésű védekező csatákat vívnak a támadókkal.

SOKADSZORRA: NINCS ÚJ A NAP ALATT...

Az már az előzetesekből is kiderülhetett, hogy a játékban az Impressions Caesar-sorozat sikerét óhajtja tovább kamatoztatni. Fogták a Caesar 3-at és egy az egyben átültették egyiptomi környezetbe, ami gyakorlatilag annyi változást jelent ahhoz képest, mint ha egy csokor muskátlit piros cserépből zöldbe ültetnénk. Ha hülye szóviccel akarnék élni, akkor azt mondanám, hogy ebben nem volt különösebben sok impresszió. Szó se róla, a Pharaohban is megtalálunk mindent, ami a Caesar3-at naggyá tette. Teljesen kicserélték a grafikát (bár nekem az elődé jobban tetszett), a campaign minden nagyobb korához van egy videó, majd' 100-féle épületet lehet felhúzni, és így tovább. Szerencsére megmaradt a gyakorlatilag tökéletes kezelőfelület is az online-helppel (az épületekre kattintva bármikor megtudhatjuk, hogy mi hiányzik a fejlődéshez vagy a jobb üzemeltetéshez, és most is megszólíthatjuk az utcán sétálgató bármelyik emberkét) és a történelmi ismeretterjesztővel, a tetszés szerint variálható overlayekkel (ahol a normál nézetből átkapcsolhatunk egy bizonyos helyzetjelentésre, például megnézhetjük, hogy egyes lakóházaknak milyen színvonalú a vízellátása, mekkora a tűz- vagy járványveszély, hol vannak problémák, satöbbi) – szóval ez tényleg nagyszerű. A baj csak az, hogy jöttek a Caesar3 hibái is. A városfejlesztésnél megmaradt ugyanaz a sablon, hogy nem a lakónegyedek mennyisége, hanem minősége befolyásolja igazán a populáció létszámát – vagyis most is ugyanaz a módszer, hogy építünk egy pár 3*3-as lakónegyedet, amit aztán körberakosgatunk a lehető legtöbb szükségletet kielégítő építménnyel, illetve olyannal, ami vonzóvá teszi a környéket. Megmaradt ugyanaz az ökörség is, hogy ha a környékbeli piac nem tud kielégíteni egy bizonyos szükségletet, akkor a lakónegyed visszafejlődik egy fokozatot, és az imígyen kirúgott népesség azonnal el is vándorol. Ez különösen jópofa vonás annak függvényében, hogy bár a kofáknak megadhatjuk, hogy a raktárakból mit vásároljon, távolabb fekvő beszerzési helyekre csak igen ötletszerűen sétál el. Ugyancsak megmaradt a Caesar3 leggyengébb pontja, nevezetesen a katonaság körüli mizériák: veszélyesebb helyeken gordiuszi csomót jelent, hogy a csapatok felállítása túlzottan sok és költséges épületet igényel, ami persze a prosperitás rovására megy, az úgynevezett "csaták" kivitelezése pedig igencsak halovány. Szintén nem volt egy nagy ötlet, hogy egyes szórakoztató és vallási jellegű épületeket (mutatványos, fesztiváltér, stb.) útkereszteződésekben lehet csak felépíteni, ami meglehetősen körülményessé teszi az előrelátó várostervezést. Legvégül itt vannak ugyebár a küldetések, amelyek kezdetben igen szórakoztatók, de idővel aztán a győzelmi kondíciók kiterjedésével túlságosan hosszúvá (és mondjuk ki: unalmassá) válnak. A Caesar3 campaignjét akkor hagytam abba, amikor valamelyik küldetésben 8.000 főnyi populációt kellett összehozni – itt van olyan is, ahol 20-30.000 emberkének kell a városban lófrálnia. (A jó édes nénikédet, azt...!)


Csipetnyi adóemelésem bibliai jellegű eseményeket okozott. A képaláírás tehát: Hé, Mózes! ÉN utolérlek még a tenger előtt!


A vízellátás tökéletesen működik – és előbb-utóbb feltaláljuk a sört is!


Már csak egy kis prosperitás kell, és már jó vagyok egy győzelemre

Önmagában véve nem rossz játék a Pharaoh, de mivel gyakorlatilag teljes mértékben megegyezik a Caesar3-mal (ugyanaz pepitában), mégsem voltam eljájulva tőle. A Caesar3 szerintem már elérte a maximumot, amit ebből a kategóriából ki lehet hozni. Ezt legfeljebb ki lehetett volna bővíteni a grafika tupírozásával (például nemcsak 90 fokban, hanem teljesen szabadon forgatható kamera, netán zoom), a csaták feljavításával (lásd Age of Empires 2), a városok közti kereskedelem kibővítésével (például ugyan lehessen már eladni/venni mindent cikket!), vagy esetleg a diplomáciai manőverek lehetőségével. Hát ezt nem tették. Ha viszont az Impressions impresszióI továbbra is ebbe az irányba mutatnak, akkor valószínűleg hamarosan egy Pericles vagy Alexander című játékban fogunk hellén polgármestert játszani – a közönség hangos ásítozása közepette.

CoVboy

Pharaoh

FEJLESZTŐ: Impressions
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierrastudios.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer:

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Nagyon jó kis játék – csak nem a Caesar3 UTÁN, hanem HELYETT

végítélet

83%

Hét igazán profi bajnokság

Nemes hagyomány az Electronic Arts "sport-szakosztályában", hogy felvásárolnak mindenféle sportlicencet, ami a világ valamely sarkában egy csepp érdeklődésre is tarthat számot – vagyis a belőle készült játék eladható lesz valakinek. Ha a focit nézzük, akkor ez a bizonyos érdeklődés már egy nagyobb cseppet jelent, lévén minden kétséget kizáróan Európában és Dél-



Egy ilyen megmozdulásért 3:3-nál az Üllői úton halál jár. De az sincs kizárva, hogy az Old Traffordban is

Amerikában a legnépszerűbb sportág. Ennek köszönhetően az EA Sports tarsolyában már nemcsak a nagyobb halak (ld. FIFA) licencei szerepelnek, hanem elkezdték felvásárolni a jelentősebb nemzeti bajnokságok jogait is: a Bundesligát, a spanyol ligát és persze az angol bajnokságot is. Az FA Premier League Stars nevű "foci-szerepjátékban" (ezt a csillagosztogatós szisztémát nem tudom másképp definiálni), ennek már láttuk gyümölcseit, most viszont egy új síkra vonulunk: menedzserként fogunk ténykedni.

A játék címe legalább olyan csalóka, mint amilyen hosszú, ugyanis nemcsak a Premier League csapatainak menedzseri székébe ülhetünk be, hanem a többi három (pontosabban a konferenciával együtt négy) osztály bármelyik csapatát választhatjuk. Meccsnapokon bármelyik osztály eredményeit megnézhetjük, és az angol bajnokságokon kívül még figyelemmel kísérhetjük hat jelesebb európai liga (Bundesliga, spanyol, olasz, francia skót és holland bajnokság) állását is, ráadásul játékosfigyelőink akár a teljes nemzetközi porondon is tevékenykedhetnek: egy alkalommal a "Kisp. Honved" például olyan félmillió fontért kínálta eladásra Szekerest (mivel továbbra is a manageri székben óhajtottam maradni, inkább nem vettem meg). Az angol liga nem is lenne teljes az angol kupameccsek nélkül: mindegyikben indulunk a '99 nyarától kezdődő szezonban, ha pedig kezdésnek a Manchester United vagy az Arsenal irányítását választottuk, akkor az első tétmérkőzésünk rögtön a Charity kupa döntője lesz. Ha már kupáknál tartunk: ha kivívjuk az európai kupákban (BL és UEFA) való részvétel jogát, illetve olyan csapat menedzselését választottuk, amelyik az idén kivívta, akkor természetesen a meccsnaptárat kupanapok is bővítik. A Manchester esetén például még a bajnokság kezdete előtt játszunk egy Szuper Kupa-döntőt a Lazio ellen is. Az előbbi megállapítás magában foglalja azt is, hogy a program teljesen precíz (már legalábbis ami a játék "lapzártájakor" élt). Ez vonatkozik a válogatott meccsekre is (amelyeket ugyan nem mi irányítunk, de például a szövetségi kapitányt felkérhetjük egy idegen válogatott mérkőzésén egy-egy játékos megfigyelésére), és természetesen a játékoskeretekre, illetve az angol bajnokságban vagy kupákban jelenleg érvényben levő szabályokra. Bonyolult mókuskerék a menedzser élete: pénzt kell termelnie a menőbb játékosok megvételéhez, akik majd eredményeket termelnek, amely majd megint csak pénzt termel – és ezzel a kör be is zárult. Ez egyszerűen hangzik, de a valóságban azért jóval bonyolultabban fest. Mindenekelőtt ügyelnünk kell a pénzügyi mérlegre, azaz a bevételek és kiadások egyenlegére, amely természetesen egy rakásnyi dologból áll fel, kezdve az apró csecsebecsék eladásától a szponzorpénzek beszedéséig és a játékosok eladásáig/vételéig. A munkánkban azért némi segítséget is kapunk: a könyvelőtől a csapatorvosig, a klubelnöktől a játékosfigyelőig időről-időre e-maileket kaphatunk. Az egyik legnagyobb segítséget az jelenti, hogy minden egyes soron következő mérkőzés előtt infot kapunk az ellenfél szokásos taktikájáról és a legjobb képességű játékosáról. Ugyancsak e-maileken keresztül irányíthatjuk segítőinket: a játékosfigyelőt például ráállíthatjuk valamelyik játékosra (egy igen egyszerű menürendszeren keresztül kerestethetünk vele eladó játékost, poszt, életkor, ár és még jónéhány paraméter függvényében), netán ajánlatot tehetünk valakinek a megvételére.

A menedzser egyben trénert is játszik, ugyanis mi határozzuk meg, hogy egyes játékosok milyen edzést tartsanak: az erőnlétet fejlesszék (ez a standard), a technikájukat vagy esetleg pihentetjük az illetőt. A játékosoknak három alapvető tulajdonsága van: erőnlét, forma és képesség. Utóbbi kettő csak hosszabb távon változhat, viszont a folyamatosan igénybe vett játékosok, akik állandó fitness edzéseket tartanak szép fokozatosan elfáradnak, tehát muszáj lesz majd gyengébb ellenfelek ellen pihentetni őket. Külön paraméter a játékosoknál a státusz: itt jegyzi a program, ha valaki sérült (ez nyilván pihen is), az összegyűjtött lapok miatt az adott mérkőzéssorozatban el van tiltva (ő a cserepadon sem ülhet), nem európai játékos (ebből az angol bajnokság első csapataiban csak kettő lehet), hazája nemzeti válogatottjának mérkőzésére készül, a szezonban játszott már más csapatban (tehát nem játszatható) és így tovább.

Gondolom nyilvánvaló, hogy a mi reszortunk lesz a csapat összeállítása is. Ráadásul nemcsak az első csapaté, hanem a "fakóé" (vagyis a másodiké) is. Sőt, akár az ifjúsági csapatból is előhúzhatunk valakit szükség esetén: a jól szereplő játékos idővel majd fejlődhet, rövid távú haszonként pedig ázsiójának a játékospiacon való emelkedése fog jelentkezni. A mindenkori első csapat kiválogatása különösen mókás varázslat lesz, a taktikai felállás ugyanis visszahat az összeállításra. Szinte minden elképzelhető taktikai felállást alkalmazhatunk a WM-rendszertől kezdve az egy csatáros játékig (4-4-2-ből például háromféle van), sőt, még ezen belül is meghatározhatunk támadó/normál/védekező hozzállást, továbbá azt, hogy ez hosszú/rövid passzos vagy esetleg kontrára épülő módon valósuljon meg. Az már csak hab a tortán, hogy a csapat EGYES tagjait is elláthatjuk egy csomó személyre szóló taktikai utasítással... A móka az egészben az, hogy minden egyes felállás más-más posztokat jelent (például még a 4-4-2-n BELÜL is vannak a játékfelfogás alapján védekező és támadó középpályások), és az egyes játékosok legfontosabb tulajdonsága (a skill) csak akkor érvényesül maradéktalanul, ha a játékos a saját megszokott szerepkörében játszik. Egy támadó középpályást védekező szerepkörben játszatva ez egy csomót romlik, arra meg nyilván csak rossz napokon gondol valaki, hogy egy csatárt állít a kapuba... A programnak ez a vonása teljesen logikus, viszont még egy Manchesternél vagy Liverpoolnál is roppant kellemetlen lesz, ha szezon közben egy-két kulcsjátékosunk elfárad (lesérül, eltiltják), mert nyil-

Na, erre a taktikai elgondolásra varrjon gombot a Tottenham!



ván csak némi hackeléssel lehet olyan anyagi bázist teremteni, hogy minden poszton 2-3 szupersztár álljon bevetésre készen.

Szintén nem utolsó mulatság maga a meccs sem, amelyeket akár testközelből élvezhetünk végig. Természetesen nem kell végignézni az egészet: csak a legizgalmasabb pillanatoknál nézünk bele a közvetítésbe, egyébként azt követhetjük nyomon, hogy melyik csapat birtokolja többet a labdát, illetve a pálya mely harmadában pattog többet a labda. Nagyszerű ötlet, hogy – akárcsak a valóságban – a miénkkel egy időben zajló mérkőzések állását is nyomon követhetjük, és mivel nemcsak a tabella jelenlegi állását látjuk, hanem

EA SPORTS

PREMIER LEAGUE
TBALL
AGER
00

a várható alakulását is (már amennyiben minden eredmény így marad), a meccs közben bármikor módosíthatjuk a taktikát, akár játékosokra levezetve is! Természetesen bármikor cserélhetünk is, ha pedig egy játékosunk megsérülne, akkor automatikusan bejön a taktikai menü.

Az sem utolsó, amikor belenézünk a meccsbe, amelynek látványát egyfajta e célra lebutított FIFA-engine szolgáltatja. Az egyszerűen remek, hogy mindig látható a labdát birtokló játékos neve, és a jellegzetesebb figurák távolról felismerhetők: Bergkamp vagy Shearer rövid szőke haja messziről világít, mint ahogy Yorke és Cole is színes bőrű. Ahhoz képest, hogy ez egy menedzser program, a riporterek elég precízen kommentálják is a meccset: az angol játékosoknak mondják is a nevüket, a külországi csapatoknál pedig ügyesen elkerülik ezt a csapdát. Rendes fociknál a halálom, amikor a riporter a középkezdés után kezd el gólt ordibálni – itt viszont még egyszer nem csúsztak le az eseményekről.

Az még remekebb, hogy az angol csapatok stadionjai is élethűek (már amelyiket ismerem) – hát a külföldieké már kevésbé, de mivel a későbbi szezonokban a gép sorsolja az európai kupameccsek résztvevőit, ez azért érthető. A



Mr. Stam! Legyen szíves már végre felrúgni Mr. Shearert, még mielőtt bevarrja a bogyót!



Na de bíró sporttárs! 8:0-nál ugyan mire hosszabbít 2*15 percet?!

Sparta Praha pályája például erőteljesen emlékeztet a müncheni olimpiai stadionra, míg a moszkvai Luzsnyiki-stadion is szerintem jobban érezné magát Barcelonában.

A meccs közben viszont mindenképpen az a legremekebb, hogy az izgalmas pillanatokban nem ugyanazt a 4-5 sablonos helyzetet ismételgeti a masina: nekem igencsak úgy tűnik, hogy real time-ban generálja őket! Ebből adódóan a lehető legváltozatosabb helyzeteket látjuk kapáslövésekkel, felhőfejesekkel, kapufákkal, néha pedig ordító potyagólokkal. Mellesleg arra is figyeltek, hogy a hazaadott labdát a kapus sohasem veszi fel, attól meg egyenesen tapsikolni kellett, amikor egy gólt a bíró les címén érvénytelenített.

Azért vannak ám a grafikai engine-nek bolondos dolgai is. Aki játszott bármilyen focival, azon már nem is lepődik meg, amikor az egyik csatár vadul betör a tizenhatosra, majd harminc méterre passzol – hátra... Az már azért meglepőbb, hogy a tizenhatos - vonalánál elkövetett szabálytalanságért járó sárga lap izgalmasnak számít, de az utána következő szabadrúgás sosem. A legjobb viszont az, hogy az egyik védő kapásból a saját kapujába bombázza a labdát, a bíró pedig szabadrúgást ítél – KIFELÉ! Ugyanezt pepitában többször előadta úgy is, hogy a jó öreg Dwight Yorke értékesítette a Manchesternek ítélt 11-est – gól semmi, szabadrúgás kifelé. Vajh' milyen szabálytalanság történhetett egy büntető KÖZBEN?! Hasonló jellegű botlást maga a játék csak egyszer csinált: egyszerűen zseniális taktikai elképzeléseimnek köszönhetően (mi másnak?) valamelyik kupameccsen 8:0-ra vezettem a Northampton ellen a rendes játékidő leteltével – a bíró mindenesetre hosszabbított 2*15 percet.

Az utóbbi apróságoktól függetlenül az EA Sports hozta a formáját. Egy ilyen kis rövid ismertető keretei túlságosan szűkek ahhoz, hogy teljes mélységében bemutathassam a játék lehetőségeit – de higgyétek el: nagyszerűen sikerült, és ebben a kategóriában jónéhány újdonsággal kényezteti a játékost (lásd pl. 10 játékos multiplayer opció). Ha a kicsit túlméretezett installon és a 15-20 megányi játékmentéseken túltette magát, akkor maximum még annyit hiányolhat az ember, hogy ha már csakis angol csapatokat lehet irányítani, akkor ennél a pár apróságnál (alapítás éve, legnagyobb győzelem/vereség, rekord nézőszám, rekord vétel/eladás) nagyobb terjedelemben lehetett volna foglalkozni legalább a Premier League csapataival. Egy kis multimédiát például igazán el tudnák képzelni. Sebaj, marad bővíteni való a jövőre is.



Az angol stadionok élethűek, de az nem biztos, hogy a Molde pályája ilyen...



Ég a Tottenham, bíró sport fújja már le!

Football Manager 2000

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.easports.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166 MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P200 MMX, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Az apróbb bakiktól eltekintve egy remek focimenedzser

végítélet

90%

Szabad a rúgás!

FIFA 2000

EA SPORTS

A Télapó jó szokásához híven idén is meghozta az EA Sports FIFA-sorozatának legújabb részét, amely valamiért a 2000-es sorszámot kapta. Felmerülhet a kérdés (joggal), hogy a szinte tökéletes FIFA'99 után még mi a búbánatot lehet javítani a játékon. Ha már felmerült, válaszoljunk is azonnal. Először is, a futball az elmúlt évben jelentős változásokon esett át. Megszűnt ugye a nagymúltú Kupagyőztesek Európa Kupája, és a különböző országok kupagyőztesei immár az imigyen igencsak kibővült UEFA-kupa mezőnyéhez csatlakoznak. A Bajnokok Ligája hihetetlen népszerűsége folytán szintén kibővült és átalakult, sőt, a lebonyolítási szisztematikáját is megváltoztatták. Arról pedig végképp nem beszélve, hogy egy-egy adott országon belül is változik az éppen aktuális bajnokság összetétele a feljutó csapatok miatt, és ugyebár a játékoskeretek is jelentős átalakulásokon mennek keresztül. Az első feladat tehát a játék aktualizálása volt, amelyet viszonylag jól meg is oldottak az EA fiúk. (Naprakész listát azért ne várjon senki, mert nem hetente jelenik meg a program egy-egy újabb része).

Alaposan kibővült a választható csapatok listája. Amennyiben szezont játszunk, Európa 14 országának első osztályú klubjai állnak a rendelkezésünkre (angol, francia, német, görög, holland, izraeli, olasz, norvég, skót, spanyol, svéd, török, belga és dán bajnokság indítható.) Ez tényleg nagyszerű és impozáns, de azért néhány ponton elég érdekes: az izraeli és török bajnokságok helyett talán jobban örültünk volna egy brazilnak és egy argentinnak. Másrészt sosem gondoltam volna, hogy ha egy török bajnokságot felkínáló játékkal nyomulhatok, akkor nem választhatom a Galataszeráj együttesét (pedig még a világhírű Göztepe Izmir is ott figyel), amely azért elég nívós csapat még európai viszonylatban is, lévén állandó BL résztvevő már évek óta. Egyébiránt indulhatunk a két európai kupában és a világbajnokságon is.

Magyar szinten a helyzet siralmas, egyedül az MTK képviseli a magyar színeket. A válogatottunk sem szerepel, ami azért elég nagy gyalázás, mert még Libanon is választható. Klasszikusok között azért ott van az '54-es magyar aranycsapat – úgy látszik, a mi generációnknak már csak a múlt marad.

Térjünk rá a lényegi változásokra is. Hál' Istennek, az alapvető grafikus engine-hez nem nyúltak hozzá nagymértékben (ergo nem is ronthatták el). Viszont megváltoztatták a közönséget, amely talán az eddigi fociprogramok közül most sikerült a legjobban – ez már valóban kezd hasonlítani egy igazi nézőtérre.

Az eddig igen kigyúrt játékosok kicsit nyúlánkabbak lettek, ami elsőre furcsán hatott, de hamar hozzá lehet szokni. Az időjárás effektek viszont sokat javultak. Illetve nem is ez a pontos kifejezés: inkább azt mondanám, hogy most már nem zavarják annyira a játékot. A régebbi részekben engem például marhára idegesített, hogy havazásban a nagy pelyhek miatt egész egyszerűen alig lehetett kivenni, hogy hol a labda, és egy tízperces meccs végére már majdnem kifolyt a szemem. Na, itt ez már sokkal kultúráltabban néz ki, játszani is lehet tőle, és valljuk be őszintén: a valósághoz is közelebb áll.


Az eddig Schwarzeneggert idéző figurák mára rendesen megnyúltak

A játék felbontását igen szépen fel lehet tornázni (ha bírja a monitorod), és így szokás szerint megérdemli az eddigi legszebb focijáték titulusát. Aki ismeri a sorozatot, az biztosan tudja, hogy az animációk mindig is a program fő erényei közé tartoztak, és ez most is így van. Tulajdonképpen (és ez az egész játékra igaz) nem változott sokat a dolog, "csak" egy picit szebb, simább, élethűbb lett. Tényleg lassan olyan érzése van az embernek, mintha TV-közvetítést nézne. Különösen jók a meccsek előtti, illetve a játék közbeni, holt időben történő kis animációk, nagyon megdobják a hangulatot. Szuper az egyik új kameraállás a gólnál, amikor (akárcsak az életben) a kapu egyik fölső sarkában van "elrejtve" a kamera. Nem alapvető követelmény ugyan, de azért egy jó Direct3D-s videókártya és egy izmosabb masina szükségeltetik az igazán jó látvány eléréséhez.



Egy kis kézimunka soha nem árthat meg


A Spurs megveri a Unitedet a levegőben – hát ennek a fele sem tréfa!

Zeneileg ugyebár teljesen szubjektív a játék megítélése – nekem személy szerint jobban tetszett, mint a '99-é, mert kicsit pörgősebb, rockosabb, jobban illik a focihoz. A zenét egyébként valamennyire már jegyzett előadók szolgáltatják. Nekem mondjuk egyik szám sem volt ismerős (kivéve Robbie Williamset), mindenesetre egész jók. A kommentárral pusztán azért nem vagyok kibékülve, mert szinte nem változott semmit, csak egy-két új mondatot hallhatunk. A játékmenetet illetően olyan érzésem van, mintha könnyebb lenne a játék. Én world class fokozaton játszom, mert már régóta nyúzom a sorozatot, de a '99-ben még mindig megizzaszt, ha vb-t akarok nyerni egy középcsapattal (teszem azt Chilével). Itt ha nem is elsőre, de egy fél óra gyakorlás után már erőlködés nélkül ment. Intelligensebbek lettek a kapusok, már ami a gépi ellenfelet illeti. Az elődben szinte minden meccsen lehetett minimum egy olyan gólt szerezni, amikor a kapus kidobja a labdát az egyik védőnek, gyorsan lecsapunk rá és azonnal kapura lövünk. No, ez itt már olyan ritka, mint egy magyar csapat egy nemzetközi kupa második fordulójában. A mi kapusunkkal ugyanakkor vigyázni kell, mert rendszeresen ellenfélhez dobja a labdát. Az is nagyon kellemes, hogy szabálytalanság (vagyis szabadrúgás) esetén is bejöhet a cserejátékos, nem kell megvárni, amíg a labda elhagyja a játékteret.

Azt hiszem, mi sem bizonyítja jobban a játék jó megítélését annál, hogy erősen kell gondolkoznom a negatívumokon. Azért van egy pár, mivel tökéletes csak az a foci, amit élőben nyomunk a haverokkal. Nem igazán tetszett az intro (szerintem máig a World Cup-é a legjobb), kicsit könnyű a profiknak és tulajdonképpen kevés az igazi újdonság. Bosszantóan hiányzik számomra a fejlesztgetés (mint például a Premier League Starsban a csillagozós móka), és a menedzser részt egész egyszerűen nem tudják igazán jól eltalálni egyetlen nem kifejezetten erre kihegyezett programban. Ugyanakkor azt is meg kell állapítani, hogy talán az EA elérte azt a szintet, amin túllépni ebben a kategóriában már eléggé embert próbáló feladat. Bátran ajánlom mindenkinek aki szereti a sorozatot és annak meg különösen, aki az első fociprogram vásárlásán töri a fejét.

K.Z.

Fifa 2000

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.easports.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Ha kevesebb újdonsággal is, de még mindig a megszokott kiváló formában

végítélet

90%

CSITT!

FIFA 2000

A csalásokat az opcióképernyőn tudjuk bevinni, akyív állapotukat az ON és az OFF jelzi.

MOMONEY: Végtelen mennyiségű pénz (pontosabban az átigazolásoknál érdekes lesz a fizetség és lehet negatív kasszát is csinálni.
HOOLIGAN: bónuszcsapatok a játékban nem szereplő ligákból
BURNABY: EA Sports stadionok
DIZZY: Nyolcadik utas játékosok
LIGHTSOUT: Vicces éjszakai mérkőzés
SIZZLE: villám mód

(Az előző három csalásból csak egy lehet bekapcsolt állapotban, együtt nem működnek.)

CSITT!

SHADOW COMPANY

A csalásokat az Enter megnyomása után tudjuk játék közben begépelni:

DOLEMITE: isten mód
PAUL HANEY SEES ALL: megmutatja az összes ellenséget
AUTOWIN!: azonnali győzelem a pályán
TOGGLE BOTTOMBAR: ki/be lehet vele kapcsolni az alsó displayt
SET CAMPAIGN NÉV: ezzel lehet kiválasztani egy tetszőleges küldetést, ahol a NÉV a pályák neve (a szóközök számítanak!), úgymint:

ANGOLA TUTORIAL
ANGOLA
ROMANIA
KOLA
CARIBBEAN
KOLA 2
ECUADOR
PERU
ANGOLA 2

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Mielőtt még belemerülnénk az Omikron végigjátszásának rejtelmeibe, maradjunk annyiban, hogy nem lépésről-lépésre receptet fogunk szülni, csak nagy vonalakban ismertetjük a dolgokat. A játék a cselekmény fő szálán kívül tartalmaz egy pár mellékes küldetést is, amelyeket nem muszáj megcsinálni (vagy akár összevissza is lehet) – de persze érdemes. Menet közben a lehető legrövidebb úton igyekszünk haladni, de azért az olvasó belátására bízok pár dolgot, úgymint:

– a játék bőven osztogatja a gyűrűket (többet is, mint kell), tehát sűrűn mentegessen;
– játék közben egy rakásnyi testbe lehet beköltözni, de nem mindegyikbe muszáj. Ha megszálltok valakit, akkor rátok van bízva, hogy a HP-ját minél előbb a maximumra tuningoljátok, illetve szimulátorban/bérverekedésben a Taar harctechnikában is fejlesszétek;
– a Sneakben összesen 18 tárgy fér el, és mivel elég lesz azzal foglalkozni, hogy mit kell felvenni, az már a ti dolgotok lesz, hogy az akárcsak pillanatnyilag feleslegessé vált holmikat a faliraktárakban lepakolgassátok;
– bármilyen tárgyat felveszel, azonnal vizsgáld meg a Sneakben – pár alkalommal nem juthatsz tovább a történetben, ha ezt kihagyod az életedből;
– szintén rátok van bízva, hogy a szereplő egészségét alkalomadtán karban tartsátok kaja/pia/medikitek vásárlásával, később pedig potiönökkel;
– az előbbihez pedig szükség van arra is, hogy a városrészekben önálló felfedező utakra induljatok. Csak a főbb állomásokra fogunk utalni, a boltokat nyilván némi terepfelmérés után megtaláljátok egyedül is. Úgyszintén javasolt minden helyszínen körbenézni, mert a fiókokban és a szekrényekben mindig találhatunk potya pénzt (seteket), illetve gyűrűket és egyéb finomságokat. (Nyilvános helyeken rendszerint a mellékhelyiségben.)
– a tárgyakat mindig közvetlenül a cél elé állva használjátok, továbbá ha kaptok valamit, akkor csak simán leteszik elétek – mindig külön fel kell venni az összes cuccot!

Hát akkor hegyibe! Miután Kayl bőrében átestünk az új univerzumba, a ránk váró démontól megkapjuk az első pofonunkat, ami nem az első lesz a játékban. A lélekelszívás műveletét megzavarja egy MecaDog rendőrségi robot, aki közli veled, hogy egy erőszakos támadás áldozata lettél (már amennyiben ez nem tűnt volna fel), és melegen ajánlja, hogy menj haza és pihenjél. Ahol utat tört a sikátorba, mi is követhetjük és míg kiérünk a városba, találunk is pár gyűrűt a mentéshez. Miután végighallgattuk a főcímzenét és megnéztük a crediteket, hívjunk egy slidert, és vitessük bennünket Kayl lakására. (Ráérősebb kedvűek beszélgethetnek az álldogáló/üldögélő polgárokkal – akiktől értesülhetnek a várost érintő pár kérdésről – az ismertetőben már megtárgyaltuk őket).

ANEKBAH

Kayl lakásánál megismerkedhetünk a liftek kezelésének bonyolult feladatával. Mindegy melyikbe szállunk be, viszont lakásba csak akkor juthatunk be, ha rendelkezünk is kulccsal és használjuk a panelen (az el is tűnik a tárgyaink közül, a későbbiekben már nem kell ezzel tökölni), viszont a liftek jó szokása, hogy csak akkor működnek, ha a szereplőnk hátat fordított a kamerának).

Kayl lakása: Kayl komának elég kellemes kis kérója van. A bal oldalon levő íróasztalban találunk 500 seteket, a dohányzóasztalon pedig egy megjegyzést a gyűrűkről. A szemközti fal felé közelítve hirtelen látomásunk támad: egy igen lenge öltözetű hölgy, közli velünk, hogy szeret minket... A szoba bal oldalán szemügyre vehetünk egy raktárat, és rögtön le is tehetjük a Ring Note-ot és az MK400 Note-ot – azok már nem fognak kelleni. A szappanoperákat, kozmetikázott híreket és ostoba reklámokat sugárzó Transcan mellett a szoba ékessége a hatalmas akvárium, amelyben egy vidám hüllő (itt Koopynak hívják őket) szaladgál ide-oda. Odabent egy kulcsra leszünk figyelmesek, de ezt nem érjük el. Folytassuk a kutatást a jobbra nyíló ajtóval, ami a konyhába vezet. Találunk itt egy mentőpozíciót, egy újságot (nem kell felvenni), egy pizza-szerű szendvicset, egy doboz sört és Koopy eledelt. Az előző kettőt rögtön fogyasszuk is el, mert a HP-nk pillanatnyilag kissé alacsony – az utóbbit pedig nyilván kis kedvencünknek adjuk. Ahogy visszalépünk a nappaliba, az előbbi látomás hús-vér valójában is megelevenedik: most kicsit több ruha van rajta, továbbá egy hatalmas mordály a kezében. Ahogy felismer bennünket (pontosabban Kayl testét), azonnal a nyakunkba borul és a beszélgetésből kiderül pár érdekes info. Amikor amnéziára hivatkozunk, akkor Telis nevű barátnőnk elmondja, hogy Kayl Omikron rendőrségének nyomozótisztje, és négy nappal ezelőtt tűnt el. Den nevű partnerével valami titokzatos ügyben nyomoztak, de Telis Dentől sem tudott meg semmit róla, lévén ő is eltűnt. Úgy látszik, ez errefelé ragályos. A legegyszerűbb az lenne, ha bemennénk a munkahelyünkre, a Security HQ-ra. Telis ezzel jelentőségteljes pillantással el is vonul a hálószoba felé. Mi egyelőre nem követjük (de ami késik, nem múlik): először is vegyük magunkhoz a Telis által eldobott Waver Gunt, majd az akvárium etetőnyílásánál használjuk a Koopy Foodot. A derék kis hüllő a kaja fejében kiadja nekünk Kayl kulcsát.

A szoba feltérképezését folytassuk a konyha melletti ajtóval, ami a virtuális edzőterembe vezet. Itt menjünk 10-12 menetet a szimulátorral, amíg Kayl Grand Master of Taarrá nem válik, és a támadása és védekezése már nem fejlődik tovább. A másik ajtó a hálószobába vezet. Telis éppen előbújik a zuhanyzóból, és úgy nyúlik el a heverőn, mint egy lusta macska. A szekrényben találunk egy nagy Medikitet (rögtön el is fogyaszthatjuk), valamint Kayl jelvényét, amin rajta van a rendőrség címe (megjelenik a taxilistában). A szoba sarkában levő ládát kinyitva egy erős altató receptjét vesszük magunkhoz – aztán esetleg foglalkozhatunk Telis babával is. Nála ugyanis szintén használható az akció billentyű, és rögtön kiderül, hogy mitől 18 éven felülieknek ajánlott a játék. Kaylnak közben szörnyű látomásai vannak, de azért nyilván nem érzi rosszul magát... Aztán mehetünk is a dolgunkra: liftezzünk vissza az utcára, és taxizzunk el a rendőrségre.

Anekbah/Security HQ: Mielőtt begaloppoznánk a rendőrség épületébe, egy kis kitérőt teszünk. A szemközti oldalon van ugyanis egy gyógyszertár, ahol egyrészt vásárolhatunk HP-javító medikiteket, továbbá beváltjuk a receptet. (Mellesleg van itt egy lányka is, akit később majd meg lehet szállni.) Utána mehetünk a rendőrségre, amelynek belső ajtaját Kayl jelvényével nyithatjuk ki. Kezdjük a vizsgálódást a –2. Szinten, lévén ott van Kayl irodája, amit szintén a jelvény nyit. Van egy save-pozíció, a szekrényben pedig egy kis medikit mellett egy zárt ládikó, amelyet a terráriumból orzott kis kulcs nyit. Egy "ősi tekercs" a nyeremény, amelyen egy versikét találunk: "*Találd meg Qualizar elveszett templomát. A csillag szívéből 10 a szikla felé, és 10 keletnek – amit találsz, azt nevezheted leletnek.*" (Bocs, szabad fordítás volt.) Az íróasztal fiókjában találunk 100 se-





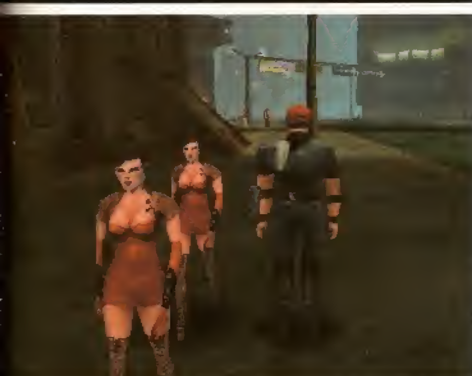









ow! Another one for my collection. You know, it's funny, you
ways see the same thing, but you never grow tired of it. Little
ts foster friendship, here's one from me.





teket, a terminálon pedig megnézhetjük Kayl utolsó ügyeinek dossziéit. Az első három érdektelen, az utolsó kettő viszont már kevésbé. Egy hamisítási ügyben van egy őrizetbe veendő Loetar nevű figuránk, aki bártulajdonos az 52-es zónában, és melegen figyelmeztetik az ügynököket, hogy valószínűleg fel van fegyverezve. Még érdekesebb az utolsó: egy bizonyos Maya két héten belül már a tizenötödik áldozata volt egy titokzatos sorozatgyilkosnak. Minden gyilkosságnál borzalmasan megcsonkították az áldozatot, és kivétel nélkül négy nappal azelőtt tűntek el, hogy holttestüket megtalálták volna. Az akta azonban titkosítva van – valaki letiltotta a Kayl hozzáférését.

Ha futunk egy tiszteletkört az emeleten, találunk egy még néhány zárt irodát (köztük Denét), meg két nyitottat: az egyikben a fiókban találunk egy gyűrűt és a szekrényben némi romlott kaját (tán nem kéne megenni), továbbá a Qualisar negyed egyik üzletében folyó tiltott Sha'ar-versenyek szórólapját (ez a bérverekedés) – a másikban pedig Sork kollégát, aki Dennél jobban már csak bennünket utál és rövid szópárbaj után ki is hajít bennünket. Ahogy visszaszállnánk a liftbe, megszólal a Sneak: Lea kapitány azonnali jelentésre vár bennünket az irodájában. Irány tehát a –3. Emelet. A kapitány szobája előtt egy barátságtalan MecaGuard őrködik, de ő sincs valami rózsás hangulatban. A hölgytől megtudjuk, hogy az ominózus aktát Gandhar parancsnok személyes utasítására titkosították, és az ügyet elvették tőlünk, arról már nem is beszélve, hogy négynapos távollétünk miatt gyanúsítottként szereplünk Den halálának ügyében is. Kapunk viszont egy másik ügyet: egy bizonyos Jenna nevű vádlottnál kell házkutatást tartanunk, majd a fogdában levő lányt kihallgatnunk, aki alapos gyanú szerint a Megvilágosodottak terrorista szektához tartozik (a Sneakszámát megtalálták egy szabotázsakciónál a MecaGuardok által ripityára lőtt terroristánál). Miután a cuccokat elpakoltuk, nézzünk át a szemközti helyiségbe. Ez a számítógépes vezérlőterem, innen irányítják az Omikronban éppen szolgálatot teljesítő MecaGuard robotokat. A balra nyíló szobában egy panelt találunk, jobbra pedig egy raktárat, ahol a rekeszeket kellemesen kirabolhatjuk: töltények, gyűrű és egy feljegyzés a zsákmány, amiből megtudjuk, hogy a titkosított akták az Archívumba kerülnek, ahol csak Gandhar parancsnok és Lea kapitány férhet hozzájuk. Az archívum a –4. szinten található, és van valami igazság a fenti állításban, mert egy goromba MecaGuard azonnali sürgős távozásra szólít fel bennünket. Ugyanezen a szinten vannak a fogdák is, tehát kicsit dolgozhatunk is. Az előtérben találunk egy hirdetést, hogy minden Omikron minden egyes Gunshopjában virtuális ellenfelek ellen lehet elsajátítani a céllövészet tudományát (erre alkalmasint majd sort is keríthettek). Miután a fogdaőr elkérte a parancsunkat, Jenna cellájához vezet bennünket. Jenna alibit igazol, semmilyen terrorista szervezetről nem akar tudni, ezt a bizonyos fickót is életében egyszer látta, és fogalma sincs, honnan szerezte meg a számát. A kihallgatás végén érdeklődik, hogy bűnösnek tartjuk-e – mindegy mit mondunk neki, legközelebbi találkozásunkkor, majd elsikálja a dolgot. Ahogy kilépünk a fogdaajtón, ismét megcsörren a Sneak: a változatosság kedvéért most Telis hív bennünket, mert szeretne velünk együtt ebédelni egy bárban. A randevút nem tudjuk lemondani, de előtte még körbenézünk a rendőrségen. A legalsó szinten található a szellőzőrendszer irányítója és a karbantartó műhelyek (ezek egyelőre nem érdekesek), a legfelsőn pedig Gandhar parancsnok irodáját egy MecaGuard őrzi – marad tehát a –1. Szint. Itt találjuk a pihenőszobát (az italautomatából vegyél egy Koilt – de ne idd meg!), továbbá találkozhatunk Tarekkel és Booggal. Az előbbi a mi barátunk (legalábbis most úgy tűnik – később kiderül, hogy ebben a játékban senki sem az, akinek elsőre látszik), és jópár csacskaságot kérdezhetünk tőle, de semmi olyat nem tudunk meg, ami újdonság lenne. Boog a belső ügyek biztosa, aki jóval kevesebbet beszél – sokkal beszédesebb a posztergyűjteménye, ami kivétel nélkül meztelen hölgyeket ábrázol. Kayl azt mondja, nem ártana jóba lenni vele... Mehetünk ebédelni.

Anekbah/Restaurant, Tahira St.: Telis a hátsó asztalnál már vár bennünket. Kedvenc kajánkat rendelte, és falatozás közben folyik a társalgás a meggyilkolt barátunkról, démonokról és hasonló kellemes témákról. Természetesen megint megszólal a Sneak: a rendőrségi diszpécser riadóztat bennünket. Az egyik szupermarketet nyolc fegyveres terrorista támadta meg, és valószínűleg túszokat is ejtettek – azonnal a helyszínre kell sietnünk, már úton van az erősítés is. Mielőtt elmennénk, Telis egy kék talizmánt ad nekünk, amelyet még néhai Kayltól kapott, hogy megóvja – talán most nekünk van rá szükségünk... (De még mekkora! Nehogy otthagyd az asztalon!)

Annyira azért nem sietős a túszmentő akció, hogy az utcán ne álljunk meg a pillanatra. Az étterem sarkán ugyanis üldögél egy koldus, amiből a sétálgatók nyilván már láttak egy rakásnyit – ha viszont pont ennek adunk pénzt, akkor megígéri, hogy ha hozunk neki egy Life Potiont, akkor megmutat egy helyet, amit évezredek óta nem látott senki.

Anekbah/Supermarket, Zodir St.: A rendőrségi diszpécser igazat mondott. Amikor belépünk az áruházba egy terroristát látunk, aki jöttünkre abbahagyja az egyik túsz ütlegelését és a játék átmegy Quake-szerű first person shooterbe. A pultok mögül terroristák ugrálnak elő, akikkel vad tűzpárbajt vívunk. Aki nem volt eddig Gunshopban szimulátorban az majdnem biztos, hogy elveszti a dolgot. Ami mondjuk lényegtelen. A terroristák ugyanis nem nyolcan vannak, hanem tizenöten. Ha lelövöldöznénk mindet, akkor annyi a jutalom, hogy az életben maradt túsz (már ha le nem lőttük, az egyik terrorista ugyanis maga előtt lökdösi) egy másik betörésről tudósít – miután azt az urat is levertük puszta kezes harcban, találunk egy Mana potiont. Egyébként az sem baj, ha elvesztjük az áruházi lövöldözést, mert a szerzők nem itt akarnak leméészárolni bennünket: egy orvos valami biobigyóval újraéleszti Kaylt (a HP-t majd illik helyreállítani), aki levonja a konzekvenciát, miszerint valaki csapdába akarta csalni azzal, hogy csak nyolc fegyveresről tudósított és nyoma sem volt az erősítésnek.

Anekbah/Jenna's Apartment: Az újságon kívül Jenna nappalijában nem találunk semmi különlegeset. A hálószobában sem, leszámítva egy zárt szekrényt. A nyomok először a zuhanyzóba, majd a WC-be vezetnek, ahol is megleljük a szekrény kulcsát. A szekrényben találunk egyrészt egy medikitet, némi pénzt, valamint egy jegyzetet: "A fényből fény jön..." Amikor először játszottam végig a játékot ezzel nem mentem semmire, másodszorra (mikor a játék végéig semmi hasznát nem vettem) viszont sikerült rájönni, hogy ez a nappali világítására utal. Ha most a másik szobában piszkálni kezdjük a világítást, akkor egy gombra nyelünk, ami egy titkos rekeszt nyit a falban. Innen egy propaganda röpirat kerül elő, amelyben a Megvilágosodottak tudatják Omikron népével, hogy Resheev lepaktált a gazdasági hatalomért versengő két konszernnel, a várost pedig egy Ix nevű számítógép irányítja, és

CSITT!

TARZAN

A kódokat menet közben kell begépelni.

stlevel: ugrás a következő szintre
ststage: szint kiválasztása
stanimals: az összes ellenséges állat kinyírása az adott szinten
sttarzan: átváltozás Tarzanná
stjane: átváltozás Jane-né
stsave: Save Game
stload: Load Game
stcolour: gamma korrekció

CSITT!

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE

Ha egyszer megszavaztatnák a legaljasabb módon csaló játékokat, akkor ez nyilván igen előkelő helyezést ebben a versenyben. Így tehát teljesen jogos, hogy a játékos is különféle aprócseprő segélyekhez folyamodik – így legalább egyenlőek az esélyek... A csalások aktiválásához először ki kell jelölnünk a kastélyt, majd a Tab lenyomása után begépelni a következőket:

NWCPODRACER: végtelen számú lépés
NWCCORUSCANT: teljesen felépített kastély
NWCONLYAMODEL: mindenféle finomság a kastélynak
NWCSHRUBBERY: 1.000 nyersanyag és 100.000 arany
NWCWATTO: 100 nyersanyag és 10.000 arany
NWCPADME: 5 arkangyal
NWCDARTHMAUL: 10 Death Knight
NWCR2D2: Katapult, szekér és elsősegély sátor

Valami egyébként azt súgja, hogy a szerzők komálhatják a Star Warst...

CSITT!

NHL 2000

A kódokat csak simán, játék közben kell begépelni.

AWAYGOAL: plusz egy gól a vendégcsapatnak
HOMEGOAL: plusz egy gól a hazai csapatnak
PENALTY: büntető annak a csapatnak a terhére, amelyiknél a korong van
INJURY: a játékos megsérül
CHECK: a játékos automatikusan szerelni fogja azt, amelyikkel érintkezik (elég idegesítő...)
GRAB: a játékos automatikusan kiemeli az ütőjét annak, akivel találkozni fog

Eddig a használhatók, de nem maradtak el a szokásos ökörségek sem:

SPOTS: a játék előtti spotlightok
FLASH: a közönség sorai közül vakuk villannak
MANTIL: idétlen karokat és lábakat növesztő játékosok
NHLKIDS: kölyökliga, miniatűr méretű játékosokkal

Az alábbi kódokat pedig a Credits képernyőn kell begépelni:

ZEROG: a korongra többé nem hat a gravitáció és átalakul pingpong labdává
HEADBONE: nagyfejű játékosok
GULLIVER: óriás méretű kapusok
BUFFED: óriás méretű játékosok
NIGHT: töksötét játéktér reflektorokkal
WARP9: felgyorsított játék
SLOMO: lelassított játék
SQUEAKY: hadarós kommentár
BARRYWHITE: mély hangú, lelassult kommentár

ez így nem mehet tovább... (Huncut Jenna! Szóval ő nem tud semmit...) Meg találunk egy Decagunt is, ami sokkal jobb fegyver, mint a Waver, viszont nem végtelen számú töltény van hozzá. (Mellesleg ezt lehet kapni Gunshopban is, szóval Jenna lakása is egyfajta mellékküldetés.)

Anekbah/Security HQ: Liftezzünk le Lea kapitányhoz, hogy megtegyük jelentésünket Jenna-ügyben. Érdeklődik, hogy szerintünk bűnös-e – mindegy mit felelünk neki, előbb-utóbb úgyis elengedik a lányt bizonyítékok hiányában. Mikor távoznánk, a kapitány utánunk szól, hogy hozzunk már neki egy korsó Koilt, mert szomjan hal.

Mivel más módszerrel nem tudunk a titkosított aktákhoz hozzáférni, most kénytelenek leszünk betörni az archívumba. Ezt két úton is megcsinálhatjuk: egy rövid és finom, valamint hosszú és drasztikus módszerrel.

Finom módszer: Használjuk az altatót az italautomatánál vett Koilon (Use On), és adjuk oda Lea kapitánynak, aki pár másodpercen belül el is szunyókál. A szekrényéből egy szendvics kerül elő, a fiókjából pedig ellophatjuk a jelvényét, amivel aztán szépen besétálhatunk az Archívumba. (Így viszont nem lehet ellopni a lefoglalt pénzeket, mert nem fog kinyílni a páncélterem ajtaja.)

Hosszú módszer: Ehhez először is szükség lesz egy doboz Kloops sörre (a rendőrségi italautomatában természetesen nincs, de a szemközti téren levő szupermarketben van). Liftezzünk le az alsó szintre, a szerelőműhelybe. Itt három figura birizgál egy rendőrségi slidert, és szerény érdeklődésünkre gyorsan melegebb éghajlatra zavarnak bennünket. Lévén bokáig állnak az üres sörösdobozokban, nem kell hozzá sok fantázia, hogy egy hideg Kloops meglágyítja a szívüket. Most már nyugodtan bemászkálhatunk a hátsó két helyiségbe: az irodába és a MecaGuard-hangárba. Az előzőben találunk az asztalon egy leírást a távirányítható robotokról, valamint egy biztonsági okokból zárt szekrényt. Annyira azért nem nagy a biztonság, mert a szekrény kulcs a szomszéd falon levő rekeszben van. Itt lelünk egy MecaGuard távirányító egységet, valamint egy feljegyzést arról, hogy a bűncselekmények kapcsán lefoglalt pénzeket szintén az Archívumban őrzik. A hangárban beilleszthetjük a távirányítót a rámpa mellett álló robot fejébe. Utána liftezzünk vissza az irányítóterembe, ahol a bal oldalon levő szobában levő panelből kiemelhetünk egy biztosítékot. Mire visszalépünk a terembe, a konzol szélén ülő diszpécser már vadul veri a terminálját, és ha szerényen érdeklődünk a probléma iránt, dühösen elrohan, hogy valami szerelőt kerítsen. Tegyük vissza a biztosítékot a helyére, telepedjünk le a konzolhoz és a hangárban máris megelevenedik a Meca. Először az egyik lifthez kell trappolnunk vele, ami aztán leszállítja az Archívum szintjére. Itt megint egy Quake-szerű FPS jön (vagy inkább Mecawarrior?), amelyben az Archívum labirintusában meg kell találnunk az utat a bejáratig, és a Mecával ripityára lőnünk mintegy 30-40 felbukkanó márkatársát. Ha egyszer már tudjuk az utat (és hogy hol lehet az energiát maximumra feltölteni), nem is olyan nehéz – mindenesetre nem árt előtte menteni egyet.

Így vagy úgy, de bejutunk az Archívumba. Van még egy-két piszkos ügy, amit a trösztök vagy egy miniszter kérésére elsikáltak, de minket egyelőre a sorozatgyilkos érdekel. Az aktából megtudjuk, hogy egyrészt az utolsó áldozat boncolásáról szóló jelentés még nem érkezett meg a hullaházból, továbbá egy bizonyos Anissa, Qualisar negyedben dolgozó táncosnő tud valamit az egyik gyilkossággal al kapcsolatban.

Anekbah/Morgue: Ahhoz képest, hogy ez egy hullaház, egy viszonylag vidám hölgy vár bennünket, és amikor Yudin "meditechnikus" után érdeklődünk, kedélyesen a krematóriumba invitál bennünket. Yudin doktótól néhány szaftosabb részletet tudunk meg az áldozatok halálának okáról (a lényeg az, hogy egész pályafutása alatt nem látott még ilyet és érdekes módon az ádáz gyilkos után soha semmilyen nyom nem maradt), a beszélgetés végén pedig megkérhetjük, hogy megnézhessük Maya és Den holttestét. Az előbbi éppen boncolás után van, a másik már a hűtőben – mindkét hely a hullaház másik ajtaján megközelíthető. Az első ajtó a boncterem. Az egyik asztalon egy szabdalásra előkészített férfitetem (vegyük magunkhoz mellőle a sebészeszközt), a másikon pedig Maya, akinek körmei alól az imént felvett szerszámmal kipiszkálhatunk egy szövetdarabot (azért a Medikiteket sem hagyjuk itt a szekrényben). A következő szoba a hűtő. Ennek első felében egy robot boncol egy hullát, hátul pedig a gépesített fridzsider: mihelyt beütjük Den számát, a masina máris előhúzza és hozza néhai kollégánkat. Hát, nincs valami nagy formában... Viharvert Sneakjét azért magunkhoz vesszük. A terem végében egy szövetminta vizsgáló kütyüt találunk a falon, amely az imént talált szövetről megállapítja, hogy DNS nincs – biztos, hogy nem emberi eredetű. Nyilván mindenki megéhezett, ugorjatok be egy gyorsbüfébe...

Anekbah/Bar Zone 52: Vagy inkább egy bárba. A futottak még kategóriában ugyebár van még egy ügyünk: nevezetesen Loetaré, aki a hamis Sneakekkel kereskedett, és elfogatási parancs van kiadva ellene. Ezt a küldetést sem szükséges megcsinálni, de elég szórakoztató. Kayl beballag felszólítja a csapost, hogy ellenkezés nélkül kövesse – mire persze mindenki pisztolyt ránt, és mi Clint Eastwood-módjára kénytelenek vagyunk halomra lőni őket. (Még jó, hogy ilyen közel van a hullaház...) Az utolsó egyébként a WC-ben van. A jól végzett munka jutalma 1.000 setek és pár gyűrű. Az egyik asztalról felvehetünk még egy "titkos" koncertplakátot: a Qualisar negyedben lévő Harvey's Barban adja koncertjét a "rendszerellenes" Dreamers-együttes, akiket mellesleg üldöznek a Gondolattisztítók...

Anekbah/Security HQ: Ugorjunk be Tarekhez, akinek Den Sneakjét megmutatva a mi jó öreg barátunk visszaemlékezik rá, hogy valahol Qualizarban ismert egy Fu-an nevű pasast, aki bármilyen elromlott műszaki dolgot meg tudott szervizálni. Épp itt az ideje, hogy átlátogassunk Qulizarba. Ha olvastuk a koncertplakátot, akkor van címünk is és mehetnénk taxival – de a város felépítése miatt célszerűbb, ha csak simán átkocogunk. Úgyis itt van az átjáró a rendőrség mellett.

QUALIZAR

Ez a város piroslámpás negyede, mint ahogy azt az éles szemű játékos az első járókelők láttán megállapíthatja. Kocogjunk fel a bal oldali rámpán, mert itt az összes bolt az első emeleten lesz. Az első megálló egy bár, ahol nincs semmi érdekes (a budiban egy gyűrű, esetleg...). A következő megálló a peepshow, az Anissa nevű hölgy utolsó ismert munkahelye. Az enyhén tenyérbe mászó képű ajtónálló közli, hogy összekülönbözött a főnökkel és átment egy másik helyre dolgozni – ellenben még nála is jobb lányok vannak hátul! Ez így igaz: a folyosó talát egy Lahyll'n nevű cseppet-sem-kétes-foglalkozású hölgy támasztja (őt később meg lehet szállni, ha valaki ilyesmire vágyna), továbbá némi setek fejében megnézhetjük a peepshowkban szokásos műsort, zenére vonagló, hiányos öltözetű lánykával. Miután kiszórakoztuk magunkat, kocogjunk tovább, át a hídon a túloldali rámpára, annak is a jobb oldalára (vagyis az Anekbah-kapuhoz közel eső





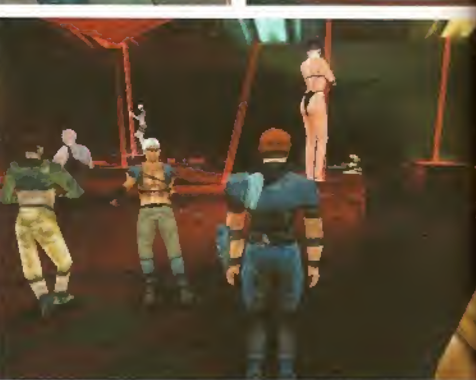
A Kloops Beer! There Wasn... Was beginning to die of thi...





I'm investigating Agent Kayl 669. I'd like to see Meditech Yud... please.














részére). Itt az első bolt a Xam Store, amiről már olvashattunk egy szórólapon: különféle vegyes dolgokat árul (leginkább fegyvereket), ha viszont a szórólapon említett "robot akkumulátort" akarunk vásárolni (Meca Lamp – 0 setek), akkor a háttérben diszkréten kinyílik egy ajtó. A vállalkozó kedvű játékos itt benevezhet a Sha'armet-bajnokságra, azaz a bérverekedésbe. Ebben öt ellenfelet kell egymás után legyőzni, viszonylag jó pénz fejében – akit pedig levernek, az a boltosnál rögtön vehet magának medikitet a szerzett pénzből.

A következő bolt az Aka's Bar, szintén a szexiparban működik: itt az italfogyasztást go-go táncoslányok próbálják serkenteni. Kaylnak ide belépve megint látomásai támadnak... A táncoló lányokkal beszélgetni tilos (pedig innen alulról különösen érdekes perspektívát nyújtanak), a közönség még beszélőképes része tökrészeg – így tehát kénytelenek vagyunk az otromba csapossal szóba elegyedni. Ő persze semmit sem tud semmiféle Anissáról, és egyébként sem szereti, ha errefelé szaglászik valaki. Néhány setek aztán felfrissíti az emlékezetét: amikor harmadszorra adunk neki valamennyit (10 is elég), akkor eszébe jut, hogy Anissa az alány, aki a pulton táncol mögötte – aki erre szünetet is tart, mi pedig szóba elegyedhetünk vele. A lány a hátsó fertályban levő öltözőkhöz invitál bennünket, ott aztán dühösen nekünktámad, hogy miért jöttünk megint ide kérdezősködni, amikor egyszer már elmondott mindent. Azért kiszedhetünk belőle pár fontos infot: fültanúja volt az egyik gyilkosságnak, és látta a tettest egy lámpa fényében – rendőregyenruhát viselt. Szó esik még egy bizonyos papírcetliről, amit a lány a tetthelyen talált. Nem igazán érti, hogy mi lehet rajta, de azért beugrik érte az öltözőbe. Kayl udvariasan megvárja a folyosón. Sikoly harsan. Az ajtó belülről zárva, tehát a zárat szétlőjük valamelyik pisztollyal. Ahogy berontunk az öltözőbe, Kayl élőben is megnézheti az iménti látomását: egy újabb hulla. Egy másodpercre még látjuk az elillanó tettest, aki jellegzetes kék öltözéket visel – ugyanolyat, mint hősünk. A szekrényben a medikiten kívül megtaláljuk Den kolléga üzenetét, hogy bármi eszébe jut hívja vissza (rajta a címével), a holttestről pedig egy kis kulcsot akaszthatunk le. Az asztalon levő fekete bigyót birizgálva a falon egy kis rekesz tárul fel, amit a kulcs nyit, és egy elmés négysorossal gazdagodunk:

A második negyedikje,
Az ötödik harmadikja,
Az első utolsója,
És az utolsó másodikja.

Ez talán majd később értelmet nyer, egyelőre kocogjunk vissza az utcára. (Aki gondolja, összeszedheti a hirdetéseket az asztalokról, és megtudhatja, hogy a bankokban féláron eladhatja bármelyik tárgyát – már amelyiket engedi a játék.)

A következő hely ezen a soron a szexshop, ahol igen vidám dolgok lógnak a levegőben – a vásárlóközönség pedig elképedve méregeti őket. Kayl az eladónál szerényen valami kevésbé extrém dolog iránt érdeklődhet, amit az ember a barátjának szokott adni. Ilyenből csak egyfajta van: egy erotikus poszter kerül a Sneakbe. A következő megálló a Harvey's Bar, ahol a Dreamers már csak a jöttünkre vár és már kezdi is a koncertjét. Ezt nem muszáj végignézni: egyfajta sajátos, az engine-nel készült videoklip, poligon-David Bowie-val a főszerepben. (Mivel ő a főszereplő, le sem lőni – ha bejöttél, muszáj végighallgatnod.)

Az üzletsoron még van egy étterem, a legutolsó shop pedig a Tarek által említett Fu-an magánvállalkozása. Ő egy nagyon rendes arc: villámgyorsan megcsinálja a Sneaket, ha van nálunk 400 setek... Illetve nem megcsinálja, hanem letölti a mienkébe a tartalmát: nevezetesen Den komának jelvényét.

Ha már úgyis itt vagyunk Qulizarban, megcsinálhatunk egy mellékküldetést is. Kocogjunk vissza a hídig (illetve addig, hogy le lehessen menni az úttestre), majd vegyük az irányt a szektor északnyugati részében lévő épület felé. Itt található ugyanis Qualizar elveszett temploma. Kicsit romos állapotban van a belseje, legalábbis a régi istenek nem nagyon örülnének, ha látnák milyen állapotban vannak a szobraik. Mindenesetre erről szólt a Kayl ládikójában talált feljegyzés – még ha nem is egészen pontos. Sem a 10-10 lépés sem az ugrás nem jó a szikla felé és keletnek: Kayl talán arra a rejtekkapcsolóra gondolhatott, ami a jobb oldali falnál a két keresztbe tett deszka mögött van. A kapcsoló egy kis rejtekhelyet nyit a templom végében, ami egy Reincarnation Spellt és a hozzá szóló használati utasítást rejti. Ha a varázslat nálunk van, akkor ezek után 30 mana fejében képesek vagyunk megszállni egy lélektelen testet (már amiről a játék szerzői is úgy gondolták, hogy megszállhatjuk).

Anekbah/Security HQ: Liftezzünk le Kayl irodájának szintjére, és keressük meg Denét, amelyet a falikapcsolónál használt jelvénnyel nyithatunk. Az asztalfiókban megtaláljuk kománk lakáskulcsát, a szekrényben pedig egy rendőri jelentést a Megvilágosodottak szektájáról, valamint egy feljegyzést Den írásával: "Az igazság a hótigris mögött van."

Ahogy kilépünk Den irodájából, ismerős arcba botlunk: a mi jó öreg Tarek barátunk érdeklődik, hogy hogy haladunk a nyomozással. Amikor kibökjük, hogy egy rendőr volt a tettes, roppantul elkomorul az arca: ez komoly vád, vajon van is valami alapja? Kayl biztatja, hogy nemsokára megtalálja Den lakásában. Ugorjunk be Booghoz, és adjuk oda neki az erotikus posztert. Ettől roppant boldog lesz: cserébe ad nekünk egy álkulcsot, amivel bármelyik zárt irodát kinyithatjuk, de csak egyet. (Nincs különösebb jelentősége: a többi irodában semmi lényeges holmi nincs – csak a szerzők vigyáztak, hogy akkor is továbbjuss, ha nem sikerül megszerezned Den jelvényét.)

Ahogy kilépnének a rendőrségről, csörög a Sneak. Telis hív bennünket, de most kivételesen nem ebédelni – úgy néz ki, mintha belőle ebédelt volna valaki. Meglehetősen péppé van verve, és azt szeretné, ha azonnal hazamennénk hozzá.

Anekbah/Kayl's Apartment: Természetesen vágtatunk haza, de a lakásban csak egy levelet találunk a szőnyegen: Telis a tetőn vár ránk. Meg is találjuk: ott kornyadozik a tető sarkában, és azt rebegi, hogy egy roppant dühös démon érdeklődött utánunk. Szeretné, ha megölelnénk... Már nem a démon, hanem Telis. Már nem Telis, hanem a démon, de igazából nem is ölelkezni akar. Mihelyt közelebb lépünk a bájos lányka azonnal átalakul azzá a fogadóbizottsággá, ami Omikronban várt bennünket, és természetesen egy kis boksz következik. A démon elég kemény ellenfél, de azért meg lehet verni – más kérdés, hogy nem érdemes, mert Kayltól előbb-utóbb úgyis búcsúznunk kell. Inkább hagyjuk győzni a fickót. Miután Kayl kinyiffant, lelke átröppen az éppen a közelben álldogáló tolvajlányba, Syaoba – a továbbiakban az ő testét irányítjuk.

Amikor megpróbálunk távozni a tetőről egy csuklyás hölgy marasztal bennünket egy-két baráti szóra. Azt mondja, a neve nem lényeges (pedig a félhomályban sem különösebben felismerni Jennát), mindössze figyelmeztetni akar a bennünket fenyegető veszélyre. Jön a szokásos mese: Astaroth Kayl

CSITT!

BRAVEHEART

A csalások aktiválásához 3D módban (nézelődésben vagy csta közben meg kell nyomnunk a Delete billentyűt), majd az alábbiakat gépelhetjük be:

SESQUIPIDILIAN: az összes csalás aktiválva
DRESDEN: minden épület kigyullad
BASTILLE DAY: leomlik az összes fal
HEAMORRHAGE: a véres jelenetek kimaradnak
KILLCAM: rögzített kamera
THE FIVE HUNDRED: saját csapatok lemészárlása
BANNOCKBURN: kinyírja az összes ellenséges csapatot
STEEVE REEVES: a csapatok jobban védekeznek
BUCKS FIZZ: a csapatok meghátrálnak

A csalások csak az adott csatára vonatkoznak.

CSITT!

MORTYR

Ebben a számunkban sajnos nem jutott hely neki, de nyilván sokaknak jól fognak jönni az alábbiak. A csalásokhoz először az ' billentyűvel le kell hívni a konzolt, majd begépelni a következők valamelyikét:

.PREZES: isten mód
AIM ON – automata célzás bekapcsolása
AIM OFF: automata célzás kikapcsolása
.WP – minden fegyver és lőszer megszerzése
.GT: szint kiválasztása
.GOTO xxx: ugrás a kiválasztott pályára (ahol a xxx a pálya száma)
.DID: frame rate kijelzése
.DIZ: frame rate eltüntetése

CSITT!

GTA 2

Múltkor is volt, de most noch einmal: az alábbi gyűjteményből valamelyik biztos működik a különböző változatokban. Névnek írd be GOURANGA, majd:

IAMASUCKER: minden szint, az összes fegyver és isten mód
YAKUZADEATH: isten mód
RSJABBER: isten mód
LIVELONG: isten mód
BLASTBOY: minden fegyver
NAVARONE: minden fegyver
FORALLGT: minden fegyver
GODOFGTA: minden fegyver és hozzájuk lőszer
HUNSRUS: láthatatlanság
CUTIE1: 99 élet
BEMEALL: minden város
UKGAMER: minden város
ITSALLUP: minden város
TUMYFROG: minden bónusz szint
VOLTFEST: végtelen elektromos ágyú
FLAMEON: végtelen lángszóró
LOSEFEDS: nincsenek zsaruk
ELVIS IS HERE: nincsenek zsaruk
ARSESTAR: minden fegyver az őrizetbe vétel után is megmarad
DESIRES: maximális körözési szint
HIGHFIVE: 5x bónusz
SEGARULZ: 10x bónusz
BIGSCORE: 10 millió pont
BEEFCAKE: brutálisabb játék
COOLBOY: 50.000 dollár
DANISGOD: 200,000 dollár
MUCHCASH: 500.000 dollár
EATSOUP: ingyenes vásárlás
LASVEGAS: Elvis-kinézetű gengszterek
NEKKID: meztelen emberek

testében próbálta ebbe az univerzumba csalogatni finom kis lelkünket az Omikron videójátékot használva csalétekül. Hogy más játékossal ilyen ne fordulhasson elő, mindenekelőtt meg kell semmisíteni a kaput a két univerzum között. A kapu a Security HQ-n található, Gandhar irodájában – lévén a jeles rendőrfőnök is egy első körből származó démon, Astaroth egyik kedvence. Mellesleg ő tette el láb alól Kaylt is. Gandhar és a kapu elpusztításához több dologra is szükség lesz: egy Power Rod nevű démonlövő kütyüre, amelynek megszerzésében egy szupermarketnál várakozó szerzetes lesz a segítségünkre; egy útvonalra, amelyen be lehet jutni Gandhar jól őrzött irodájába (Kayl és Den már kitalálta egyszer – csak követnünk kell az ő módszerüket, mihelyt megtudjuk mi is volt az); továbbá egy számkombinációra (ez már nálunk van Anissa papírján). Mindenesetre ha átköltöztünk, nem árt Syaot kicsit edzeni a szimulátorban, mert hamarosan pofozkodni fog

Anekbah/Den's Apartment: Den kulcsával feljuthatunk a lakásába, amely meglehetősen véres képet mutat. A feljegyzése szerint az igazság a hótigris mögött van. Ebből rögtön kettő is van a szobában: ha félretoljuk a jobb oldalon levő szobrot, az alatta levő kapcsolót megnyomva feltárul az átellenben levő festmény mögötti széf. Mivel kódot kér folytassuk a kutatást a hálószobában: a szekrényben némi töltényt zsákmányolhatunk (nem kell), a láda viszont zárva. Az eddigi tapasztalatokból kiindulva berontunk a WC-be, de hamarosan rájövünk, hogy Den a zuhanyzóban tárolja a kulcsokat, és a ládából némi potion és pénz kerül hozzánk. (Mellesleg ha nem csináltuk meg a Qualizar templomához kapcsolódó küldetést, akkor itt kapjuk meg a reinkarnációs varázslatot is.) Az asztalon találjuk Den esküvői fotóját. A hátán levő számok között van egy négyjegyű (7213) – természetesen ez a faliszekrény kódja. Az igazság tényleg mögötte van: van egy igazolvány a Security HQ valamelyik részéhez, egy térkép, hogy a szellőzőrendszerben melyik elágazásnál kell elfordulni és egy Transcan-felvétel. A széf mellett levő Transcanen meg is nézhetjük, amint Den kétségbeesetten elmondja, hogy emberbőrbe bújt démonok kóricálnak a városban és a vezetőjük Gandhar rendőrfőnök. A felvétel után megpróbálnak bizonyítékot szerezni Kayllal, ha pedig történne valami, akkor Tarek ügynökkel minden titkot megosztottak. Amíg ezt szemléljük, az az érzésünk támad, mintha valaki mögöttünk állna. Áll is: Tarek. Szerinte butaság volt Dennek egy ilyen üzenetet hátrahagynia, de nála majd biztonságban lesz. Lévén ő tette el láb alól Dent és Alissát is. Még egyszer elmondja nekünk, hogyan is működik ez a lélekfalós módszer, aztán felveszi rendes (azaz démoni) formáját, és jöhet a szokásos pofozkodás. Tarek egyébként sokkal gyengébb, mint a másik fiú a háztetőről – de akár el is veszthetjük a harcot: a válságos pillanatban betotyog egy Plume nevű bébi, és átköltözik belé a lelkünk. (Őt egyébként később Lahorehben is meg lehet szállni valamelyik boltban.) Győzelem esetén egyébként öt gyűrű a díj.

Anekbah/Supermarket Zone 9 (később Sorcery): Az üzlet sarkán álldogál a Yeshu szerzetes. Nem különösebben egy beszédes arc, de ha igazoljuk magunkat (mutassuk meg neki Telis talizmánját rajta a szent jellel), bekísér bennünket a sikátorban levő varázslóboltba. Itt remek potionöket vásárolhatunk a későbbiekben (egy Life Potiont akár vehetünk is a koldusnak), de most elsősorban azért jöttünk, hogy a tulaj készítsen nekünk egy menő Power Rodot. Ehhez szüksége lesz valami démoni alkatrészre, ami szerinte érdekes játék lesz, ugyanis ezek soha nem hagynak nyomot maguk után. Erősen meglepődik, amikor odaadjuk neki a hullaházban begyűjtött mintát, de már teszi is le az asztalra a fegyvert. Azt mondja úgy működik, mint egy Waver, csak annál sokkal erősebb fegyver. Ez igaz is, ha démon a célpont – egyébként fabatkát sem ér.

Anekbah/Security HQ: Most következik a betörés Gandhar irodájába. Mivel a MecaGuardokon keresztül nem fog menni, egy kerülő utat választunk. Kayl jelvényével Syao bőrében is bejutunk az épületbe, és kényelmesen mászkálhatunk le/fel – csak olyan irodába nem mehetünk be, amiben éppen van valaki. Liftezzünk le a legalsó szintre, a ventilátorokat irányító termekbe. A hármas elágazás két kapuja még zárva van, tehát irány balra, az irányítóterem felé. Innen az üvegfalon át látjuk a hatalmas légterelő lapátokat. A Den széfjéből szerzett kártyával kikapcsolhatjuk a beugróban levő konzolt védő lézereket. A konzol kikapcsolja a függőleges tengelyen forgó lapátot, a tőle jobbra levő kapcsoló pedig kinyitja az ablakot. Most érdekes húzás következik: leugrunk a mélybe. Odalent víz van, így Syaonak kutya baja sem lesz, már amennyiben nem fogy el a víz alatt a levegője. Ússzunk körbe, amíg meg nem találjuk a kijáratot (lehet gyorsban is), másszunk ki az alagútba, és miután magunkhoz vettük az elektromos kábelt kocogjunk vissza az irányítóterembe. A falon levő elektromos szekrényben csinos kis rövidzárlatot okozunk a dróttal: ez egyrészt leállítja a még forgó ventilátorokat, másrészt kinyitja a harmadik lezárt ajtót is. Ezen keresztül beugorhatunk a központ felé vezető lapátokra, majd – Den térképe alapján – a jobb oldali csövön folytatjuk az utat a szellőzőrendszerben (ugrásnál vigyázni kell, hogy ne pont a széléről ugorj el, mert akkor visszaesel a vízbe).

Némi kocogás és liftezés után egyszercsak elfogy a lábunk alól a talaj, és behullunk Gandhar irodájába. Mihelyt az íróasztala felé indulunk, megjelenik személyesen is és lesz egy kis pofozkodás. Veszíteni itt már nem szabad, már csak azért sem mert fiom potlönök lesznek a harc díjai.

Az asztalról felvehetünk még pár gyűrűt, a fiókban pedig egy Jaunpur negyedbe érvényes belépőkártyát találunk. Meg egy nyomógombot, amelyet használva megnyílik a szoba hátsó részén egy titkos folyosó, egy panellal egyetemben. A panelon levő lámpák szolgálnak a kapu kódjául. A kombinációt leolvashattuk Anissa papírjáról, csak ott nem sorokon, hanem oszlopokon alapult a számolás. (Gyk.: Az 1. sor: 6, 2. sor: 4, 5. sor: 3 és 6. sor: 5) Némi zöld buborékolás kíséretében már sétálhatunk is befelé a démonok világába. Megjelenek az ügyességi résszeknél szokásos bácsika az autosave adományával, aztán nekiállhatunk irtani a népet a Power Roddal. Nép alatt itt pár gyengécske zombi értendő. Az igazi ellenfél a hídon álló Gandhar lesz. Amikor megközelítenénk, fejest ugrik az alant fortyogó lávába, és egy pár számmal nagyobb méretben és rondább kivitelben emelkedik ki belőle. A feladat annyi, hogy folyamatosan lőjük a fejét – igaz ugyan, hogy közben elbukunk 3-4 életet (vagyis gyűrűt), de közben ő is elhullik. Hősünk kikocog a barlang egyik járatán, amely nemsokára egy tócsába torkollik. Itt alábukva pedig szépen kiúszhat, és hamarosan Anekbah egyik szabadtéri medencéjében bukkan elő. A "parton" Jenna köszönti laza tapssal, és azt mondja, hogy Jaunpur negyedbe átjutva meg kell keresnünk egy Yob nevű figurát, aki elvisz egy fontos emberhez, mert az mindenképpen beszélni akar velünk.

A felén túl is vagyunk. A démonok megkezdték a fogyatkozásukat, a történet meg a kiterjedését – a jövő hónapban folytatjuk.











MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve: ______

Címe, Irányítószám: ______

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve: ______

Címe, Irányítószám: ______

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

576

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Na, mit szóltok, milyen szép dekorációt találtam idei utolsó Csevegőnkhöz?! (Mert ha ezred-, század- és tizedforduló nem is lesz, az az előrejelzések szerint szinte majdnem biztosra vehető, hogy pár héten belül új évet kezdünk. Bár én már ebben sem hiszek.) Mielőtt valami rosszinyelv meggyanúsítana, hogy ezzel a képpel átváltottam az Új Tükör levelezési rovatára, jelzem, hogy nekem csak a kép tetszett meg: a birka majdnem annyira király állat, mint a tehén. A kép mellesleg egy szoftvervédelem reklámja volt gyermekkorában – márpedig én sokat szeretnék tenni a számítástechnika e területének jelentős fejlődése érdekében. (Jól van, nem szakadt le...) Úgyhogy én is reklámozom. Hogy vajon jogsértést elkövettem-e a kép kikölcsönzésével vagy sem, azt nem tudom – de ha perre kerül a dolog, akkor meg tudom magyarázni, hogy mivel itt-ott belefújkáltam, itt-ott meg kitöröltem dolgokat belőle, jogsértés nem történt: én egy teljesen új művészi valóságot hoztam létre, mert akut önkifejezhetnékben szenvedek, és majd akkor kóstolgassanak, ha Andy Warholt is megtalálják a montázsaiért. Hm, tudom, hogy ez eddig bevezetőnek silány volt, úgy általában meg hülyeség, viszont megadja az alaphangot első levelünkhöz.

Jó napot kívánok , tisztelt szarvasmarha pásztor úr!

Egy bejelentéssel fogom kezdeni levelemet:ha a TR4 nem lesz benne a decemberi 576-ban, a busz elé fogok ugrani. **(Nekem az a gyanúm, hogy benne lesz. Akkor most a busz ugrik?)** Lenne továbbá egy kérdésem, amire légyszi KOMOLYAN válaszolj, mert nagyon érdekel. Szóval: ha én csinálok egy kis honlapocskát, törvényes-e, hogy SAJÁT készítésű screenshotokat rakok fel rá a kiadó engedélye nélkül? Egyszer (régen) már volt egy hasonló kitárgyalva a cseviben, de ezt ebben a formában, így még senki nem kérdezte meg. Léccccci válaszold meg ezt a cseviben, legalább csak ennyit: Zydarnak-igen/nem. Nem is zavarlak tovább, már megyek is.
Zydar

Kezdjük ott, hogy én természetesen minden egyes kérdésre halálosan komolyan válaszolok. Khm. Legalábbis többnyire. Khm. Legalábbis néha. Khm. Legalábbis már volt olyan. Khm... na jó, ezt inkább hagyjuk. Szóval ha megígéred, hogy nem ugrasz a busz elől, izé: alá!, akkor csendben megjegyezném, hogy ez a kérdés igen marhaság. Kezdjük ott, hogy miféle fogalom a "saját készítésű screenshot a kiadó engedélye nélkül"? Már úgy érted ezt, hogy te saját magad, teljesen egyedül "készítettél" egy screenshotot? Fogadd szívből jövő gratulációmat a jelentős sikerhez, ami minden bizonnyal új mérföldkő a számítógépes szórakoztatás történetében! Komolyra fordítva a szót (ha már úgyis annyian érdeklődtetek hasonló ügyekben): itt egy tökéletesen speciális (úgymond) jogi esetről van szó. Azok a bizonyos copyright üzenetek ugyan azt szokták tartalmazni, hogy tilos a mű egészének vagy bármely részének (teszem azt: egyetlen képének) bármilyen formában történő reprodukálása. Hát ha ezt olyan marha komolyan vennék, így 576 részről elég nagy kulimászban lennénk, mert a képek, a reklámok, a bejegyzett logok és még ki tudja mik állandó reprodukálásával már oldalanként is többször megsértjük ezt a tulajdonjogot. Az egy más kérdés, hogy a mi kis írásaink (illetve az összes többi online/offline újság művei) gyakorlatilag tökéletesen ingyen reklámként működnek e jeles jogtulajdonosok számára, ezért nemhogy jogi eszközökkel próbálnák akadályozni – ők maguk segítik a tevékenységünket. Én nem vagyok jogász, de valami szócsavaró biztos kitalálta valami hasonló formulát erre a "hallgatólagos belegyezés" mintájára. Ez a hozzáállás persze nemcsak az újságokra vonatkozik, hanem az egyes magánemberekre is. Nézd csak meg például a regeteg "nem-hivatalos" játéksite-ot és kiegészítőt. Az előbbiek között abszolút nem ritka, hogy messze jobb, mint a hivatalos – ha egyáltalán van olyan. A cégnek egy ruppójába nem került – mégis valaki milyen remek kis reklámot csinált nekik! (Az megint egy más kérdés, hogy a magánemberek szórakozásainak támogatására nem tartanak fenn külön PR-eseket, lévén kisebb lesz a szórakozásból várhatóan származó reklámérték.) Rövidebben: Zydyarnak -igen is/ -meg nem is.

Valami hasonló pepitában:

Kedves CoVboy!

Most írok neked levelet kb. harmadszor. **(Sebaj. Senki sem lehet tökéletes.)** Szeretném neked elmondani, hogy szerintem nem a ti hibátok, ha az újság színvonala romlik, hanem a játékfejlesztő cégeké. **(Nocsak. Akkor ők sem tökéletesek?)**

+ Volna egy nagyon fontos kérdésem: HA mondjuk nekem lenne egy honlapom, és én arra a honlapra fel szeretném rakni kedvenc újságomból a kedvenc játékaim leírását, akkor mit kaphatok érte? Erre mindenképpen válaszolj vagy e-mailben, vagy a Csevegőben.

+ KÉRLEK NE tedd be azokat a marhákat a Csevegőbe, akik nem bírják normálisan leírni a rovat nevét, hanem összevissza pofáznak, mindenféle neveket kitalálnak (Chevi, Chewi, Chevy...).

+ a Top-Lista: nem értem mit kell(ett) annyit vacakolni vele. Valami baromi nagy eszmefuttatás révén összeadtátok volna, hogy melyik játékból mennyit adtatok el, és csökkenő sorrenbe teszitek az eladott darabszám szerint. Végül letörlitek homlokotokról az izzadságcseppeket. Hát talán ennyi lenne.Viszlát!
Marton Gábor

Dear Gábor! Most válaszolok először harmadik leveledre.

+ Ha jól értem a kérdést: ha kedvenc ÚJSÁGODBAN található leírásokat akarsz a honlapodra feltenni, akkor két dolgot kaphatsz: csekket és/vagy idézést (már ha feltűnik nekik). Ha csak úgy általában akarsz saját gyártmányú leírásokat feltenni rá, akkor e-maileket kaphatsz, amelyek elégedetlenek honlapod alacsony színvonalával, mert a múltkor is halál pontatlanul azt írtad, hogy a száznegyvenhatodik ellenfél zöld alsóneműt visel, pedig kéket.

++ Miért ne? Virágozzék minden virág. Ha neveket faragcsálnak a Csevegőnek az sem baj, amíg értjük, miről van szó. (A Chevy egyébként szerintem egyébként sem túl rossz márkanév.) Nevezhetnék például Bélának is.

+++ Ez nem olyan jó ötlet, mint amilyennek elsőre tűnik. A boltjaink eladási listája és a mi szerény véleményünk között nemhogy összefüggés nincs, de elég ordító ellentét is feszül. Halálosan jó játékok nem fogynak, pocsék szemetek (amiről már eleve nem is vagyunk hajlandók írni) pedig úgy mennek, mintha ingyen osztogatnák őket.

++++ Nincs már különösebb mondanivalóm, de mivel látom szereted a + jeleket, gondoltam ez lesz a szükséges plusz. Mármint + sor.

Most pedig átevezünk a magasabb szellemi régiók tájára egy igen komoly levélben:

Szió tehénbratyesz!

Karaly vagyok. Az a helyzet, hogy én azt olvastam az iskolaújságban, hogy neked pszichológust igénylő problémáid vannak. Nos, én úgy gondoltam, hogy ha nekem írsz, én segítenék neked mindenféle problémádban, természetesen a csekket majd később küldöm. Komolyra fordítva a szót, én fiatal pszichológusjelölt vagyok, és szeretném, ha te lennél az első jelöltem. Ezzel segítenél nekem karrierem beindulásában, és barátságot is köthetnénk.

Helló, mein Freu(n)d! Nem tudom, hogy hogyan segítené elő karrieredet, ha első ránézésre megállapítanád, hogy gógyíthatatlan neurotikus vagy skizofrén vagyok – ehhez nem kell diploma, ezt bárki megmondhatja itt a szerkesztőségben. (Meg azon kívül is, ha valaha olvasott egy Csevegőt.) A barátkozásra mondjuk komoly indokot szolgáltat, hogy az e-mailban bizonyos Garal Dóra díszelgett a Feladó rovatban – bár vannak bizonyos gyanúim e sertéshúsról vett becenév kapcsán, ami ráadásul elég rágós lehet, ha már ly-nal írják. Na mindegy. Előre figyelmeztetlek, hogy az én lelkemben búvárkodni elég mély víz lesz. Kezdjük is rögtön a legfőbb problémámmal: ugyan miért van az, hogy nekem ennyi levélre kell válaszolnom, és minél többre válaszolok, annál többre kell? Tudom, hogy klasszikusan skizofrén kérdés, viszont nem tudod elintézni azzal a szokásos hókuszpókusszal, hogy ez az anyaméhbe való visszavágyódást szimbolizálja (Ott ugyanis egy fia levél nem sok, de annyit sem kaptam. E-mailt meg pláne.) Ha esetleg ezt megoldanád, akkor lenne egy másik komoly problémám: ugyan MELYIK iskolai újság írta azt, hogy nekem pszichológust igénylő problémáim vannak?!

Volt már Jogi Esetek, Pszichológiai Esetek (én és a pszichóm) és most jönnek a Bal Esetek:

Áááááááááááá! és megint csak: ááááááááááá!!!! Megjön az új 576, kinyitom elkezdem olvasni a Bevezetőt, erre mit látok? Egy SZENTSÉGTÖRÉST!!! A Guns N' Roses-t nem úgy kell leírni, ahogy az nyelvtanilag helyes lenne, hanem az N betűnek CSAK A JOBB oldalára kell felsővessző. Mert tudd meg, én egy Guns N' Roses Fan vagyok, úgyhogy jobb lészen, ha nem kezdesz ki velem. Vagy ha mégis, jobb ha csórsz egy verdát, oszt elhúzol a legközelebbi templomba 50-ronggyal, és ezt mondod:

- Bűnbocsánat van?
- Igen.
- Jó, kérem az összeset!!!

Ha óhajtod emilben elküldhetem az összes lemezük borítóját, hogy felvilágosulj. Más. Nézem eme Csevejhelyet, melyet ezen öthetvenheten lelek. No és mit látok? Na mit? Egy másik SZENTSÉGTÖRÉST!!! Ugyanis I HATE MICROSOFT! **(Akkor ajánlok figyelmedbe egy idézetet kedvenc írómtól, Kurt apótól:"Roppant ostoba dolog ilyen sok embert utálni EGYSZERRE!")** Ha még eccer Microszopt-ima lessz a Csevibe, fejbelövöd magad!

Más. Az újság Búra-Király! Hogy tudd ez milyen zárójelben elmondom. Egyébként tudjátok mi az, igen a zárójel, hát az ilyen:(, de mi



van ha ilyen:), igen ez is zárójel mint ez, de ez-> (nem egyenlő ezzel->) akkó ez vaj hugyan vanik???, na mindegy szóval mit is akartam?, ja igen be kík zárni a (-jelet egy ilyen)-jellel, tényleg, ha ez a zárójel:) akkó ez-> (
mír nem nyitójel? Szóval az előbb nyitottam, most zárok:)))))))), ennyi biztos elég. Na szóval csak annyit akartam, hogy a király jobb mint a legeslegjobb, a búra-király meg annál is jobb.Na... most kell nyitó/zárójel? Na mindegy tészünk mi mindent: ()()((((())))))())))))). Most hogy megvilágosodtál a záró/nyitójelek oltárán, nincs más hátra, mint elköszönni.
Pásztor Károly, Csakugyikarc
Ul.: Anti-MicroSoft, LINUX Rulez!

Hm. Szegény Vári Zolit múltkor megénekelték, hogy "lehardcore"-ozta a Cypresst Hillt. (Tényleg, ígértem is, hogy tájékoztatlak benneteket alapozó tanfolyama eredményeiről. Jelentem, most már viszonylag tájékozott a témában, és ritkán botlik, bár tegyük hozzá, hogy az egyik tesztjében nem tudott válaszolni arra a kérdésre, hogy a szexvajonmi.) A Vári Zoli meg engem énekelt meg, hogy én javítottam át hardcore-ra. Az ki van csukva. Nekem a hardcore a Discharge-ot, a Bad Brainst meg egy pár finn és brazil csapatot jelent – a kifejezést először ugyanis kissé darálós punkzenekarokra használták a nyolcvanas évek elején. Hogy most mit jelent, azt nem tudom. A Cypress Hill hallatán meg arra gondoltam, hogy ez valami vidám dombos hely lehet Kolumbia környékén, ahol marha sok mák terem. Annak viszont soft a core-ja (esetleg Septerra). Na tessék, most lehet látni, hogy mennyire értek hozzá: most mondják itt mögöttem, hogy VZ valami Link Whiskyt holdkórozott le. Szóval ezt hagyjuk is. A gánsznróziszos (na, ebbe kössél bele, ha bírsz!) dolgot viszont beismerem. Tévedtem. Bűnös vagyok. Tényleg. Ha tehetném, akkor kiszedném azt az aposztrofot onnan, beleverném a falba, felakasztanám rá magam, és erősen ellenállnék, ha bárki leakasztási kísérlettel próbálkozna. De az az aposztrof már ott marad. Még az Isten sem teheti ki nem nyomtatottá, ami egyszer ki lett nyomtatva. Mindegy. Majd kitalálok valami testhezálló büntetést. Mindenesetre ahogy leveled utolsó részét elnézem, vannak azért itt komolyabb problémáid is, mint hogy hogyan kell írni különféle brigádokat. Nem kéne esetleg megvizsgáltatnod magadat egy pszichológussal? Én ismerek egyet. (Már vagy egy fél órája.) Mielőbb vizsgáltasd meg magad valami lélekkováccsal, mert ha tovább fajul a dolog, még bekerülsz egy iskolaújságba. Max beutalnak egy aposztrof-kúrára.

Szolgálati közlemény: jövő év márciusában valabol az AC/DC-re fogok hivatkozni. Már most rajzoljuk egy true type editorba a villámot a / jel helyére, nehogy egy rajongó is kivetnivalót találjon benne. Ezúton megkérnénk olvasóinkat, hogy mindenki küldjön be egy eredeti CD-t kedvenc együttesétől, hogy ha bármikor szóba kerülnének, nehogy botrányos hibákat vétsünk nevük leírásában. (Meg azért is, mert nyitottunk egy CD-boltot, bár ez nem tartozik szervesen a témához.)

Olvasóink már megszokhatták, hogy hasábjainkon tág teret szentelünk különböző tudományos eredmények publikálásának. Most részleteket közlünk egy készülő doktori disszertációból, amely a darwini természetes kiválasztódás elméletét egy teljesen új megvilágításba helyezi. Nem kizárt, hogy a dolgozatban kifejtett tények hamarosan forradalmasítják a sejtbiológiát, bár elkészültét egyelőre jelentősen gátolja, hogy a szerzőjét nem tudják kijózanítani.

Szeva Covboy!
A közelmúltban kaptam ezt a cikket az egyik barátomtól. Okulásod érdekében olvasd el ezt a kis okfejtést. "A közelmúltban jelent meg Dr. Beer publikációja a sörfogysztás agyra gyakorolt hatását illetően. Egy bölénycsorda olyan sebességgel tud haladni, amilyen a csorda leglassabb tagjának a sebessége. Ha egy ragadozó üldözőbe veszi a csordát, a leghátsó, azaz a leglassabb példány lesz elsőként az áldozata. Ez a csorda szempontjából hasznos természetes szelekció, hiszen a leglassabb tagtól rendszeresen megszabadulván a banda egyre nagyobb iramot diktálhat. Hasonló a helyzet az emberi agysejtekkel is: az agy olyan sebességgel tud működni, amilyen a leglassabb agysejt sebessége. Mint az közismert, a nagymértékű alkoholfogyasztás pusztítja az agysejteket, a fenti példával igazolhatóan először a lassabbját. Ebből adódóan a rendszeres sörfogyasztás a gyengébb teljesítményű agysejtek kiirtásával jelentékenyen növeli agyunk hatékonyságát. Ezért érezzük magunkat okosabbnak egy kiadós sörözés után..."
Ördöge van a srácnak, nem....?
Üdv: Tóth Károly

Hát az. Végül is teljesen logikus, már ha Darwinnak igaza volt, és állításait elfogadjuk axiómaként. Viszont ha én írtam volna e jelest szerzeményt, akkor nem a bölényeket hozom fel példának, lévén gyakorlatilag kipusztultak, amit azért nem tartanék túl nagy karriernek az agysejtek helyében. Ott vannak helyettük például a gödények.

A tudomány újdonságai után következzen néhány érdekesség a technika, azaz a "hogyan-csináljunk-jobb-576-ot" világából

Szia Cov!
Régi olvasója vagyok az 576-nak, de még soha nem írtam neked. Ezt most pótolom, remélem nincs harag?! **(Harag? Harag az nincs. Viszont az eddigi meleg baráti viszonyt, hűvös távolságtartás váltotta fel.)**
A novemberi Csevegőben azt írtad, hogy "építő jellegű" kritikákat vársz! Nos NEKEM is van néhány ötletem!
1.Lehetne az újságban eldugva Covpont. Aki összegyűjt pl. hármat, az részt vehet egy sorsoláson, és a nyertes a Ti számlátokra 1 hétig rajta lehet az összes SEXCHAT-en. **(Covpont eddig is volt az újságban, de rajtam kívül még senkinek nem sikerült hármat összegyűjtenie. Bár lehet, hogy a nemes verseny szelleméből sokat levon, hogy nem hirdettük meg, a lényeg az, hogy most is én megyek sexmecserére.)**
2.Kérd fel társadalmi elnöknek azt a bizonyos Urat! ő biztos megoldaná minden gondod, sőt, újakkal gyarapítana TÉGED! Képzeld el lelki szemeiddel amint a sok kiábrándult szurkoló az Üllői útról (természetesen a szokásos vesztes mérkőzés után) a legközelebbi 576 Shop-ba menne FIFA99-et vásárolni. Hát nem gyönyörű? **(Hát nem. A FIFA99 már rég kifogyott a shopból. Épp ideje lenne most már egy-két meccset megnyerni. Már ha nem az a cél, hogy a 100 éves évfordulóra ki kell esni az első osztályból.)**
3.Ha már a politikánál tartunk alakíts pártot és pártújságként reklámozd az 576-ot??????!!!!!! **(Téves gazdasági elképzelés. Pártújságot nem reklámozni kell (az kiadás), hanem felvenni rá a lét (az bevétel).)**
4.Egy normális ötlet lehetne egy fél oldal, amin érdekes net-címek vannak!
Még egy mondat és eltűnök: a decemberi számba a poszter helyére rakhatnátok egy olyat, amin az 576 stáb van és kellemes ünnepeket kíván a FANTASZTIKUS olvasótábornak! Kellemes Ünnepeket és Eredményekben Gazdag Boldog Újévet Kívánok az 576-nak (benne természetesen NEKTEK is!) **(Kösz. De ez már két mondat.)**
Üdvözlettel :Elvis

A poszterötlet nem rossz, de vannak hibái. Én mondjuk biztosan szépen mutatnék a falra felszögezve, de szerintem egy Vári Zoli vagy TJ kinézetű figurával megspékelt újévi köszöntő a jövőt illetően kissé baljós előérzeteket keltene a legtöbb emberben. Így szerintem jobb, ha ezekkel a lánykákkal kívánunk kellemes ünnepeket a fantasztikus olvasótábornak. Azért ha újabb ötletek jutnának eszedbe az álmatlan éjszakákon, akkor nehogy elfeledd tudatni velünk. Hopp! Mielőtt egy újabb érdekes állásfoglalást meghallgatnánk a CD-témában, ebben a sroban elszórko egy-két nyomdahibát, mert már perecek óta nem volt egy sem!

Hello! Peti vagyok. 1 ideje nem zaklattalak a leveleimmel, de most összegyűlt néhány gondolat. Azoknak akiknek nem tetszik, hogy nincs CD, mondd meg: nézzék már meg a Playboy-t. Van hozzá CD? Nincs. Jó? Az nem kifejezés.
Te láttad? Nem gondoltam volna, hogy a Xantusz Barbara ilyen jól néz ki. Az 576-nak is kéne, hogy legyen ilyen férfi melléklet. Te, 100x annyit vennének a népek! Tuti ötlet!
A honpage-t még nem láttam, DE nektek mussen a csevego régi részeit feltenni. Hogy ki gépel ennyit az engem már nem érdekel. Illetne van 1 ötletem! Én felgépelem! mondjuk 1-2 éves 576 elofizetésért. Mit szólsz?
Zalavári Péter

Ööőö... Hát most egy kicsit el vagyok képedve. A honlapra kerülő Csevegőt nem kell begépelni. Fájló szívvel tudatom, hogy nem lesz előfizetésed, mert betört hozzánk a technika, és megvannak fileban. A honlapra meg nem kerül Csevegő. Míg ezt átvettük elgondolkoztam azon, hogy tulajdonképpen mit is tehetnének egy Playboy CD-re, merthogy szíven viselem én más baját is. Például lehetne egy demo-verzió Xantus Barbarából: egy zacskó műköröm, egy bal könyök és egy jobb térd. Esetleg lehetnének teljesen full cuccok is, de ebből nyilván csak a régebbi évjárat lenne gazdaságos – mondjuk a szomszédok Lenke nénije (bár akkor inkább már egy béta Dobó Katából!) Lehetnének például patchek is: Kedves Uraim! Sajnálatos félreértés, hogy ügynökségünk legjobban futtatott új sztárja féllábú lenne. It küldjük a hiányzó lábat, és keressék legújabb patchünket, amellyel várhatólag már fogsora is lesz... Áááá, mégis csak jobb, ha marad a Playboy CD nélkül. Mint ahogy mi is.

Na, ennyit 1999-ről. Fentebb kívántam már minden ilyenkor szokásos dolgot mindenkinek, így tehát most nem futom le az ilyenkor szokásos tiszteletköröket. Van egy egyéni kívánságom is: forrón kívánom mindenkinek, hogy dec 24-től jan 2-ig fagyjon be a billentyűzete... BÚÉK.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	99/1	398,-
98/2	318,-	99/2	398,-
98/3	318,-	99/3	398,-
98/4	318,-	99/4	398,-
98/5	318,-	99/5	398,-
98/6	318,-	99/6	398,-
98/7-8	576,-	99/7-8	576,-
98/9	398,-	99/9	398,-
98/10	398,-	99/10	398,-
98/11	398,-	99/11	398,-
98/12	398,-		

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY





SEGA™

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



PC CD ROM

NINTENDO64



NINTENDO64

PC CD ROM



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA™







COLOR GAME BOY

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226

